NOUVEAU !

NUMÉRO 2 - AUTOMNE 2005

# NINTENDO DS™

LE MAGAZINE OFFICIEL

## LA RÉVOLUTION !

# MARIO KART DS

## JOUEZ EN MULTI AVEC LA TERRE ENTIÈRE !

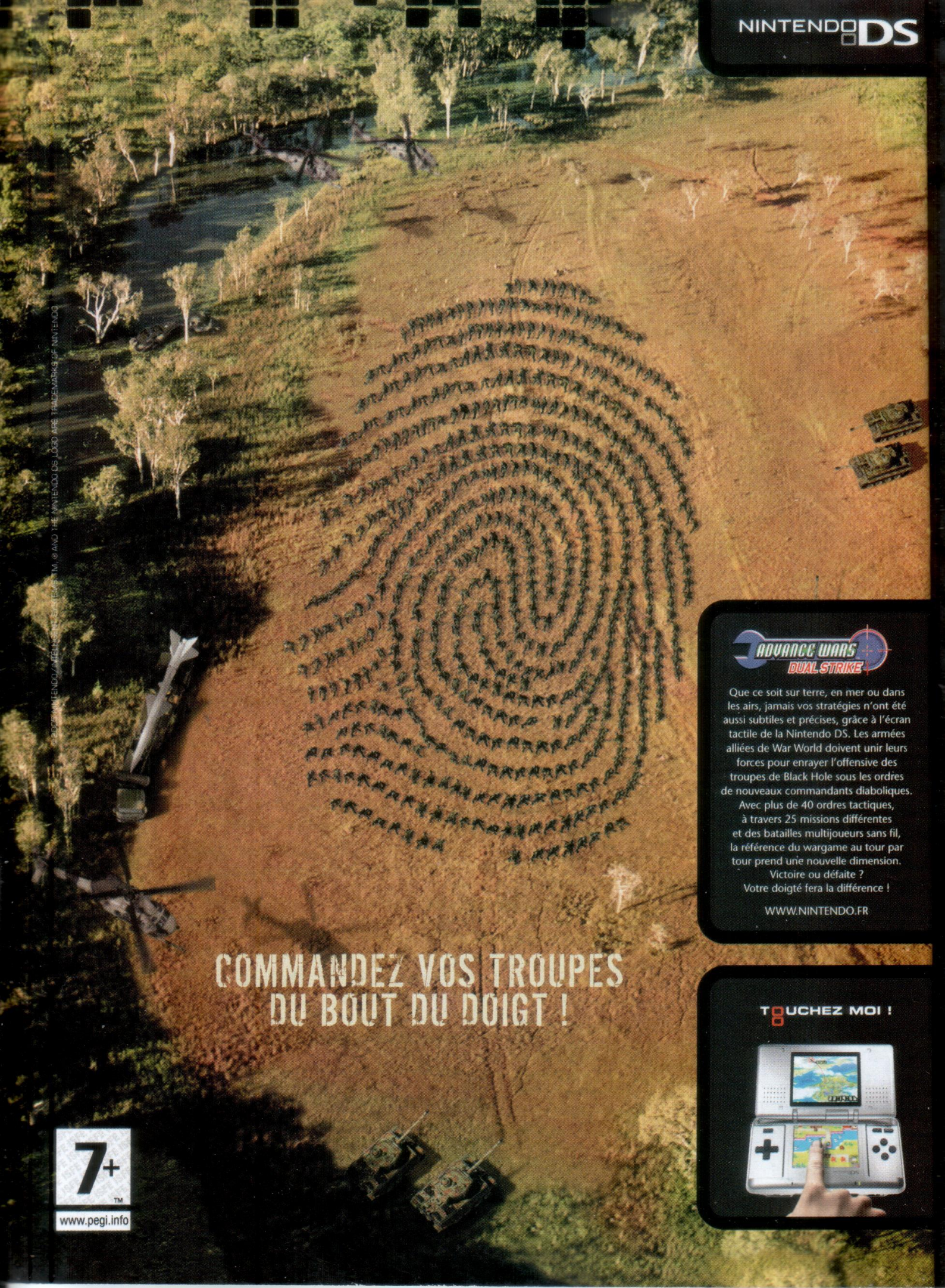
## TOUTE L'ACTU DS !

**Nintendogs, Resident Evil, Dragon Ball...**

T 02602 - 2 H - F: 7,00 € - RD

Future
MEDIA WITH PASSION

NINTENDO DS



©2004 NINTENDO/INTELLIGENT SYSTEMS TM, ® AND THE NINTENDO DS LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO

ADVANCE WARS DUAL STRIKE

Que ce soit sur terre, en mer ou dans les airs, jamais vos stratégies n'ont été aussi subtiles et précises, grâce à l'écran tactile de la Nintendo DS. Les armées alliées de War World doivent unir leurs forces pour enrayer l'offensive des troupes de Black Hole sous les ordres de nouveaux commandants diaboliques. Avec plus de 40 ordres tactiques, à travers 25 missions différentes et des batailles multijoueurs sans fil, la référence du wargame au tour par tour prend une nouvelle dimension. Victoire ou défaite ? Votre doigté fera la différence !

WWW.NINTENDO.FR

# COMMANDEZ VOS TROUPES DU BOUT DU DOIGT !

TOUCHEZ MOI !



7+ ™

www.pegi.info

NINTENDO DS
LE MAGAZINE OFFICIEL

Edité par Future France S.A.S. au capital de 3995378€
RCS de Nanterre B 388330417
Siège social: 101-109, rue Jean-Jaurès – 92300 LEVALLOIS-PERRET
Tél.: 01 41 27 38 38 - Fax: 01 41 27 38 39

**Présidente directrice générale:** Saghi Zaïmi
**Directrice générale - Finances & administration:** Jane Wray
**Principal actionnaire:** Future Holdings Limited 2002
**Directrice de la publication:** Saghi Zaïmi
**Directeur des ressources humaines:** Richard Karacian
**Directrice Marketing & Commercial:** Saghi Zaïmi
**Directeur du magazine:** Vincent Alexandre

Prix au numéro: 7 €. - Automne 2005. Dépôt légal à parution
ISSN: en cours

**RÉDACTION:**
101-109, rue Jean-Jaurès – 92300 LEVALLOIS-PERRET
Tél.: 01 41 27 38 38 - Fax: 01 41 27 38 39
E-mail: *lecteurs.ds@futurenet.fr*

**Directeur éditorial:** Cyrille Tessier
**Rédacteur en chef:** Richard Homsy *richard.homsy@futurenet.fr*

**Maquette:** Amandine Bornibus, Gilles Viellard
**Secrétariat de rédaction:** Stéphane Lay

**Directeur artistique du groupe:** Nicolas Cany
**Chef de studio:** Vincent Meyrier

**ONT COLLABORÉ À CE NUMÉRO**
William Audureau, Patrick Baud, Sebastien Bigay, Aymeric Lallée, Lefiou, Reyda Seddiki, Stonehenge, Wonder

**PUBLICITÉ**
Tél.: 01 41 27 38 38 - Fax: 01 41 27 64 70
**Directeur commercial & publicité:** Jérôme Adam (jerome.adam@futurenet.fr)
**Directeur commercial publicité Pôle jeu:** Vincent Saulnier (vincent.saulnier@futurenet.fr)
**Directrice de la publicité:** Sidonie Collet (sidonie.collet@futurenet.fr)
**Chef de publicité:** Nicolas Letier-Lacaze
**Responsable trafic:** Maguy Édouard (maguy.edouard@futurenet.fr)
**Assistante trafic:** Régine Nguyen
**Directeur de publicité hors captif:** Yann Aubry de Montdidier (yann.aubry-de-montdidier@futurenet.fr)

**FABRICATION**
**Directrice de la fabrication:** Jacqueline Galante (jacqueline.galante@futurenet.fr)
**Chargée de fabrication:** Alexandra Millet (alexandra.millet@futurenet.fr)

**DIFFUSION ET VENTES D'ANCIENS NUMEROS**
**Directrice de la diffusion:** Florence Lourier
**Responsable abonnements:** Valérie Bardon
**Chef de produit vente au numéro:** Aude Leborgne
Anciens numéros: 01 44 84 05 50

**Distribution:** S.A.E.M Transport presse
**Impression:** Québécor World S.A. - Siège social: Torcy
Imprimé en France. Printed in France

Copyright Future France 2005. Tous droits de reproduction reservés. *Nintendo DS, Le Magazine Officiel* est une marque déposée.

Ce numéro comprend un «screen cleaner Nintendo DS» collé sur le carton, qui ne peut être vendu séparément.

La rédaction n'est pas responsable des textes, illustrations et photos qui lui sont communiqués par leurs auteurs. La reproduction totale ou partielle des articles publiés dans Nintendo DS, le magazine officiel est interdite sans accord écrit de la société Future France. Sauf accord particulier, les manuscrits, photos et dessins adressés à DS, Le Magazine Officiel, publiés ou non, ne sont ni rendus ni renvoyés. Les indications de prix et d'adresses figurant dans les pages rédactionnelles sont données à titre d'information, sans aucun but publicitaire.

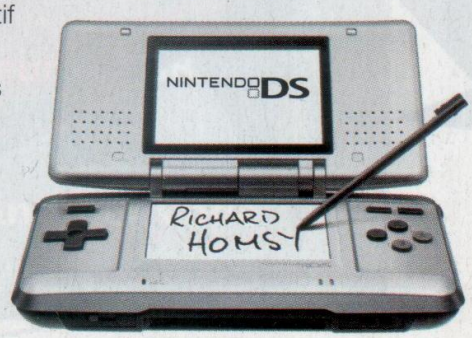
**Future France est une filiale de Future plc. Future publie des magazines spécialisés pour des personnes qui partagent une même passion. Notre objectif est de la satisfaire en créant des magazines offrant une information de qualité et des conseils pour gagner du temps et de l'argent, mais aussi un réel plaisir de lecture. Nous publions aujourd'hui plus de 100 magazines en France, en Grande-Bretagne, aux États-Unis et en Italie. Il existe aussi plus de 100 éditions internationales publiées dans 30 autres pays à travers le monde.**
**Future plc est une société cotée à la Bourse de Londres. (Code: FUTR).**

**Non-executive Chairman:** Roger Parry
**Chief Executive:** Greg Ingham
**Group Finance Director:** John Bowman
**(+44 1225 442244)**
**www.futureplc.com**
**Bath, London, Milan, New York, Paris, San Diego, San Francisco.**

Future
MEDIA WITH PASSION

# EN LIGNE ET CONTRE TOUS!

Des années que Nintendo se refuse à se lancer dans le jeu «en ligne». Des années qu'ils annoncent à qui veut l'entendre que ce média n'est pas prêt, et qu'ils préfèrent privilégier la «convivialité de proximité». Cette politique leur a réussi jusqu'ici, le jeu en ligne étant une matière délicate à travailler, nombre de constructeur ou d'éditeurs s'y sont d'ailleurs récemment cassé les dents. Nous avons attendu... prié les dieux pour que Nintendo se décide enfin à sauter le pas. Et ce jour est enfin arrivé. *Mario Kart DS* déboule tel le messie avec la capacité de vous faire jouer «en ligne» avec des joueurs localisés à Sidney, Tokyo ou Los Angeles! Rapprochez votre DS d'un routeur wi-fi (personnel ou public), laissez le réseau vous trouver des joueurs de votre niveau et lancez-vous! Ce système n'étant actif qu'à partir du 11 novembre, nous n'avons pas encore pu en tester toutes les options et subtilités, mais l'envie et le principe sont maintenant clairement établis. Il ne nous reste plus qu'une chose à faire: rentrer dans la partie!

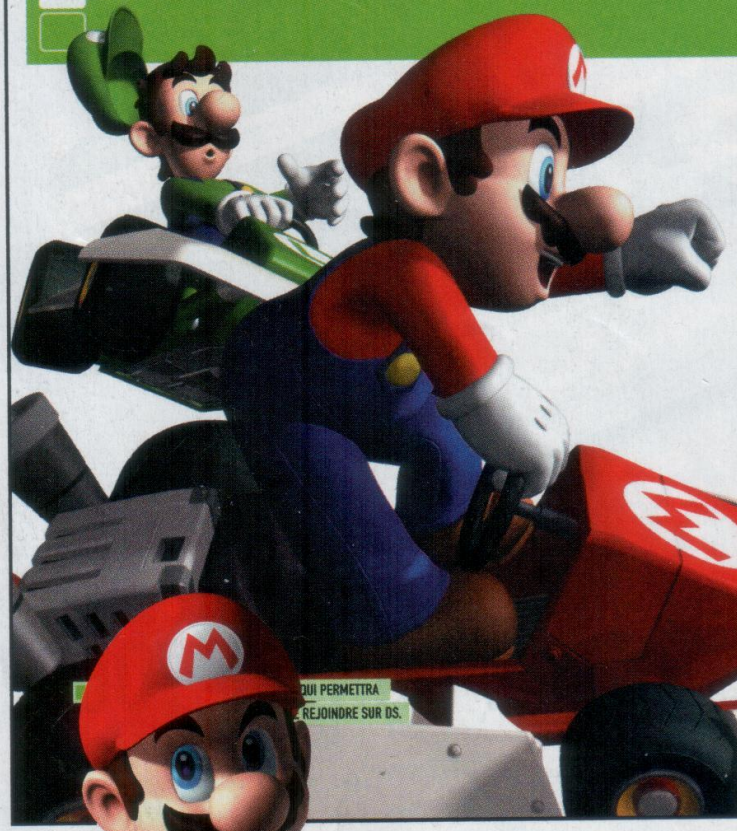


# SOMMAIRE


## MARIO KART DS : TOUS LES SECRETS D'UNE RÉVOLUTION 6

## AIDE DE JEU : ANOTHER CODE 88



MARIO KART DS

### Tous en ligne !

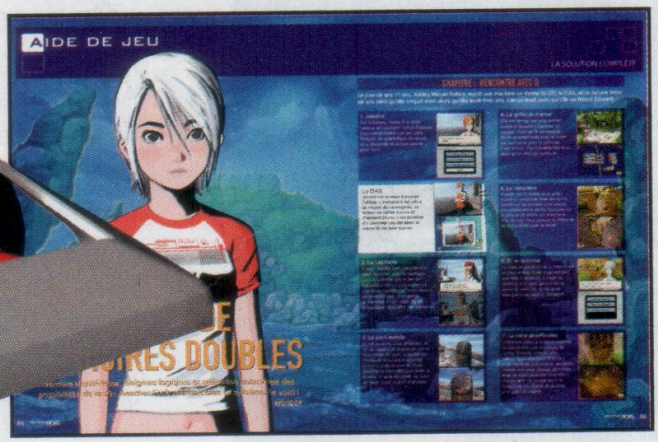
Premier jeu sur portable jouable à plusieurs via Internet (grâce au wi-fi), *Mario Kart DS* va enfin réaliser le rêve de toute une génération de joueurs…

Plus de dix ans après avoir créé un nouveau style de jeu de course, la série des *Mario Kart* reste de loin la plus aboutie dans le genre et continue d'innover à chaque épisode. Ce nouvel opus DS va dynamiter vos petites parties multi habituelles en proposant de s'affronter à huit joueurs via le wi-fi, mais surtout de concourir à quatre via… Internet ! Comment ça fonctionne ? De façon très simple : il s'agit d'utiliser l'accès Internet wi-fi de votre PC ou de bornes spéciales que Nintendo souhaite installer à disposition du public, dans les magasins par exemple (hotspots qui permettraient également de télécharger des démos DS), de se connecter au réseau des réseaux, et de vous lancer dans des parties endiablées à quatre. Plus simple, c'est pas possible ! Et évidemment, c'est gratuit. Le serveur réalisé en collaboration avec IGN Gamespy gardera même en mémoire le profil associé à chaque DS et devrait mettre en confrontation des joueurs de niveaux égaux, histoire de ne pas trop déséquilibrer les parties. Nous avons testé la fonctionnalité lors de l'E3 et ça marche. Pas de ralentissement, une bonne fluidité d'ensemble. Du tout bon ! À noter également, et ce n'est pas rien, qu'en jouant via ce mode « bridé » à quatre joueurs maxi, il est possible de débloquer circuits et autres surprises, comme si vous engagiez une partie en solo. Ajoutons à cela le confort

Et c'est reparti pour quelques tours de pistes ! Tous les membres de la famille Nintendo réunis dans le jeu de kart le plus fun que la terre ait jamais porté.



Découvrez enfin ce que vous réserve le très attendu *Mario Kart* sur DS. Vous n'allez pas être déçu !




Le mystérieux *Another Code* n'aura bientôt plus aucun secret pour vous !

NINTENDO DS
LE MAGAZINE OFFICIEL
NUMÉRO 2 - AUTOMNE 2005

## BIENTÔT DANS VOS CONSOLES 18

*Viewtiful Joe* sur DS va faire du bruit. Le voici pour vous en avant-première.

## FAITES LES BONS CHOIX 42

Quinze nouveaux jeux DS testés, comme d'habitude, sans concession !

## NE RESTEZ PAS BLOQUÉ ! 96

Nouveau ! Découvrez les meilleurs trucs et astuces pour vos jeux DS !

# Dans ce numéro


## Zoom
Mario Kart DS ..... 6

## Actus
Advance Wars : Dual Strike ..... 36
Animal Crossing ..... 30
Black & White Creatures ..... 24
Bust-A-Move ..... 25
DBZ Supersonic Warriors 2 ..... 14
Electroplankton ..... 27
Goemon : Mystical Ninja ..... 24
GoldenEye : Au service du Mal ..... 29
Guilty Gear : Dust Strikers ..... 32
Harry Potter & la coupe de feu ..... 34
Le monde de Narnia ..... 33
Les Sims 2 ..... 33
Lost in Blue ..... 31
Lunar : Dragon Song ..... 31
Mario & Luigi : Partners in Time ..... 16
Mario Kart DS ..... 6
Megaman Battle Network 5 : Double Team ..... 32
Metroid Prime Hunters ..... 37
Metroid Prime Pinball ..... 37
Nanostray ..... 22
Naruto ..... 14
New Super Mario Bros. ..... 28
Nintendogs ..... 20
Resident Evil : Deadly Silence ..... 34
Snowboard Kids ..... 33
Sonic Rush ..... 35
Top Gun ..... 22
Touch Golf ..... 24
Touch ! Kirby ..... 26
Trauma Center : Under the Knife ..... 29
Viewtiful Joe : Double Trouble ..... 18
Yu-Gi-Oh ! Nightmare Troubadour ..... 19

## Matos ..... 38

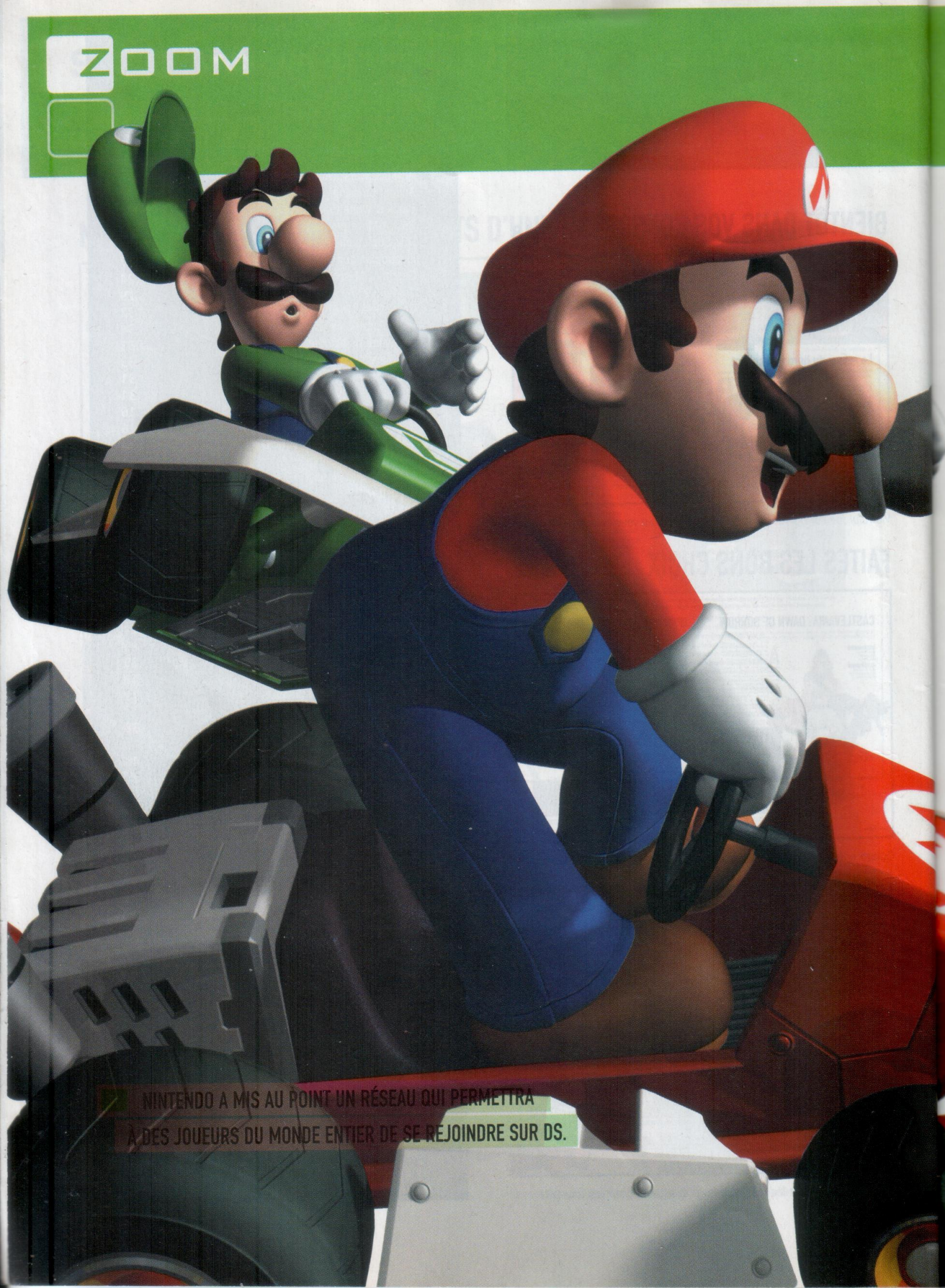
## Planète Cube ..... 40

## Tests
Another Code : Mémoires doubles ..... 54
Bomberman DS ..... 64
Castlevania : Dawn of Sorrow ..... 74
Cocoto Kart Racer ..... 72
Madagascar ..... 68
Meteos ..... 44
Need For Speed : Underground 2 ..... 62
Pac-Pix ..... 60
Retro Atari Classics ..... 71
Ridge Racer DS ..... 50
Robots ..... 70
Splinter Cell : Chaos Theory ..... 46
Star Wars Episode III : La revanche des Sith ..... 58
Yoshi Touch & Go ..... 52

## Le meilleur du GBA
Dragon Ball Advanced Adventure ..... 84
Boktai 2 : Solar Boy Django ..... 79
Mario Party Advance ..... 82

## Soluce Another Code ..... 88

## Tips ..... 96



NINTENDO A MIS AU POINT UN RÉSEAU QUI PERMETTRA À DES JOUEURS DU MONDE ENTIER DE SE REJOINDRE SUR DS.

MARIO KART DS

# Tous en ligne !

Premier jeu sur portable jouable à plusieurs via Internet (grâce au wi-fi), *Mario Kart DS* va enfin réaliser le rêve de toute une génération de joueurs…

Plus de dix ans après avoir créé un nouveau style de jeu de course, la série des *Mario Kart* reste de loin la plus aboutie dans le genre et continue d'innover à chaque épisode. Ce nouvel opus DS va dynamiter vos petites parties multi habituelles en proposant de s'affronter à huit joueurs via le wi-fi, mais surtout de concourir à quatre via… Internet ! Comment ça fonctionne ? De façon très simple : il s'agit d'utiliser l'accès Internet wi-fi de votre PC ou de bornes spéciales que Nintendo souhaite installer à disposition du public, dans les magasins par exemple (hotspots qui permettraient également de télécharger des démos DS), de se connecter au réseau des réseaux, et de vous lancer dans des parties endiablées à quatre. Plus simple, c'est pas possible ! Et évidemment, c'est gratuit. Le serveur réalisé en collaboration avec IGN Gamespy gardera même en mémoire le profil associé à chaque DS et devrait mettre en confrontation des joueurs de niveaux égaux, histoire de ne pas trop déséquilibrer les parties. Nous avons testé la fonctionnalité lors de l'E3 et ça marche. Pas de ralentissement, une bonne fluidité d'ensemble. Du tout bon ! À noter également, et ce n'est pas rien, qu'en jouant via ce mode « bridé » à quatre joueurs maxi, il est possible de débloquer circuits et autres surprises, comme si vous engagiez une partie en solo. Ajoutons à cela le confort

**Et c'est reparti pour quelques tours de pistes ! Tous les membres de la famille Nintendo réunis dans le jeu de kart le plus fun que la terre ait jamais porté.**

## UN SEUL JEU, HUIT JOUEURS

*Mario Kart DS* est généreux. À l'aide d'une seule cartouche et d'un peu de patience pour le téléchargement, vous pourrez partager vos parties avec sept autres comparses munis de leur seule DS. Ajouté à la perspective de parties à quatre via Internet, il va sans dire que la pratique du jeu en multi devrait rapidement se populariser. Le succès de ce *Mario Kart* pourrait bien être déterminant pour le futur des jeux DS proposant des modes multijoueurs via Internet.

Etc.

Avec *Mario Kart DS*, la nouvelle console de Nintendo montre de quoi elle est capable graphiquement.

Mais pourquoi est-il toujours aussi méchant ! Parce que c'est Bowser. Et il est toujours aussi lourd, aussi...

Bowser est toujours pressant, mais une bonne vieille carapace verte pourrait bien l'amener à se calmer.

Les détails sur le kart abondent, et l'aspect un peu cubique de la 3D ne fait pas trop « vieux jeu ».

de la connexion wi-fi à huit joueurs pour des parties endiablées sur les pistes, débloquées ou non. C'est tout simplement énorme.

**Mario Kart Mega Mix** Mélange de créations originales et de reprises de grands classiques, vos karts évolueront sur une sélection des circuits issus des versions antérieures (de la Super Nintendo au GameCube). Les nouveaux circuits n'ont rien à envier aux anciens, leurs conceptions étant une fois de plus irréprochables.

Au total, nous devrions avoir accès à une trentaine de circuits, de quoi satisfaire tous les appétits et assurer une « deuxième vie » au jeu via le mode Time Attack (contre la montre), dans lequel tous les adeptes de la série se retrouvent une fois l'ensemble des médailles d'or obtenues en championnat.

Le mélange des versions ne s'est pas arrêté aux circuits et concerne aussi les options de jeu comme le style de pilotage. Ainsi, les connaisseurs retrouveront des sensations équivalentes à la version Nintendo 64.

Les dérapages sans fin pendant lesquels on peut activer des boost promettent de sacrés retournements de situations.

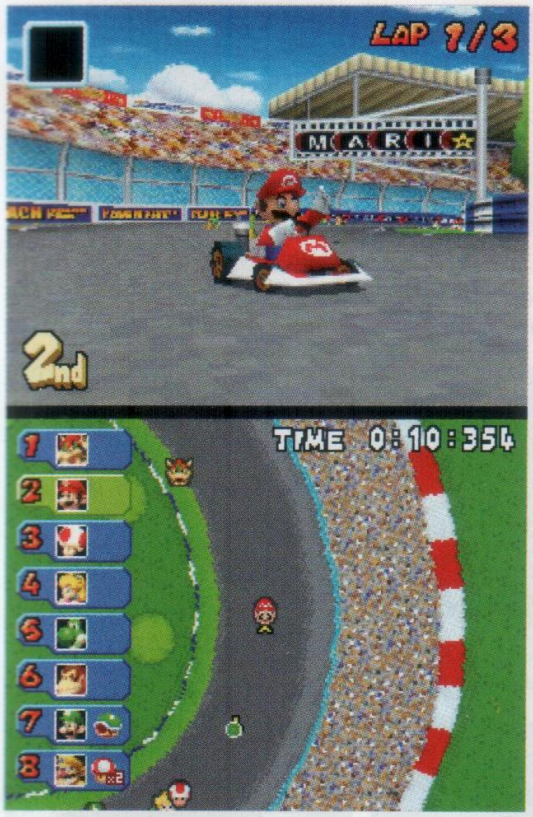
**Sans les doigts** Le maniement du kart s'effectue uniquement avec la croix de direction et les boutons. Le producteur, Hideki Konno (qui s'est également occupé

### SUPER MARIO KART (Super Nintendo)

La Super Nintendo a déjà inauguré son mode 7 avec *F-Zero* (Un *WipEout* avant l'heure). *Super Mario Kart* utilise le même concept et permet d'incarner les grands noms de la famille Nintendo, juchés sur des karts. Une subtilité de pilotage encore inégalée et de géniales possibilités de jeu à deux lui assurent une réputation d'excellence.

### MARIO KART 64 (Nintendo 64)

Cinq ans après la sortie de *Super Mario Kart*, on se demandait si la version N64 serait capable de rivaliser. Techniquement, c'est le cas, mais le jeu propose des pistes un peu larges et certaines subtilités de pilotage ont disparu. On s'ennuie à plusieurs sur certains circuits. Le mode Battle gagne tout de même une dimension (la hauteur).

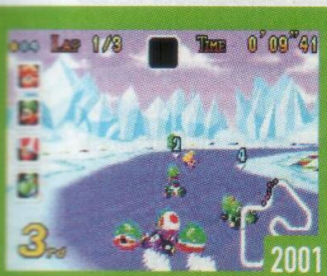



**L'écran tactile affiche une vue très utile qui localise certains obstacles ainsi que vos concurrents proches.**

## NAISSANCE D'UN GENRE

L'idée de mettre dans des jeux de courses des personnages de jeux de plate-forme paraît anodine aujourd'hui. À l'époque de *Super Mario Kart*, cela ne s'était tout simplement jamais fait. Le pari était d'ailleurs risqué pour Nintendo, et l'enjeu de taille. Un mauvais jeu estampillé *Mario* aurait immanquablement eu des répercussions sur la série et l'univers en général. C'est sans doute la raison pour laquelle tous les détails y rappellent le jeu de plate-forme. Il s'est en fait avéré que l'univers de Mario se prête de façon admirable à ce genre de détournement. Un cœur de jeu sans failles et un univers connu de tous, le succès ne s'est pas fait attendre pour *Super Mario Kart*. On a vu venir des clones quelques années après (*Crash Team Racing*, *Konami Krazy Racer* pour les plus anciens, *Cocoto Kart Racer* étant un des plus récent), avec plus ou moins de réussite. Jusqu'à présent, aucun n'est parvenu à dépasser la série mythique. L'arrivée du mode Online de *Mario Kart DS* devrait assurer pour quelque temps encore la suprématie de Nintendo dans le domaine.

de *Nintendogs*) a récemment expliqué les raisons de ce choix dans une interview parue sur le site IGN.com : « Demander au joueur de se concentrer à la fois sur la piste et sur l'écran tactile pour le pilotage aurait amené trop de confusion. C'est pourquoi nous avons préféré nous concentrer sur le mode Online plutôt que sur l'écran tactile. Nous avions par exemple testé une idée qui consistait à placer à l'aide de l'écran tactile les bananes sur la piste. Après quelques essais, nous nous sommes rendu compte que cela nuisait gravement à la maniabilité. Le jeu est déjà bien assez fourni en action pour ne pas compliquer la tâche du joueur en lui ajoutant des contraintes ». L'écran tactile voit son utilisation réduite au minimum, mais il reste essentiel. Il affiche les positions des adversaires ainsi que deux vues différentes des circuits. L'une, globale, permet d'appréhender le tracé du circuit, l'autre, plus proche, permet de jeter un œil direct sur vos adversaires et même sur les objets lancés à vos trousses. Une « petite » nouveauté qui nous laisse entrevoir de grandes possibilités de jeu. En effet, vous ne lâcherez plus vos bananes ou vos carapaces vertes à l'aveuglette. Il est parfois de bon ton de faire croire à l'adversaire que vous ne le « voyez » pas, pour mieux contrer une attaque. Pour avoir testé plusieurs fois certaines manœuvres, on peut déjà vous confirmer que ça marche. Les puristes iront certainement plus loin (on les connaît et




## MARIO KART SUPER CIRCUIT (GBA)

2001

Un *Mario Kart* plus proche de l'esprit du premier. Des circuits originaux et la possibilité de débloquer les circuits de la version Super Nintendo ravissent. On peut y jouer à deux via le câble Link. Tout est parfait, mis à part le mode Battle, moins subtil que dans la version Super Nintendo. Un incontournable.

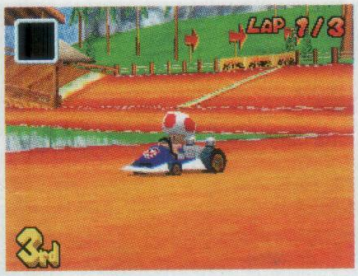
## MARIO KART DOUBLE DASH!! (NGC)

2003

Très vif, magnifique, *MKDD* offre un pilotage subtil mais qui diffère des anciennes versions. Le jeu se partage à quatre dans tous les modes de jeu. Le personnage embarqué conditionne les options accessibles, et des tandem Bowser-Mario ou Peach-Donkey ont marqué les mémoires. Un petit bijou.

## NINTENDO ET LE NET

La position affichée par Nintendo face à Internet à toujours été ambiguë. Pour l'éditeur, Internet était incompatible avec sa conception du jeu multijoueur (convivialité basée sur la proximité). En contrepartie de quoi Nintendo a toujours offert d'excellents jeux multijoueurs, utilisant le partage d'écran, les câble Link pour GameBoy ou les technologies sans fil comme l'infrarouge. L'annonce d'un *Mario Kart DS* fonctionnant via Internet est donc une vraie nouvelle. Et une bonne, car le Net est un support extraordinaire pour partager des expériences avec des joueurs de tous horizons. Nintendo s'est toujours intéressé aux nouvelles technologies, ne les utilisant pour ses consoles que lorsqu'il les juge fiables et à la portée de tous. Il semble donc que le moment soit venu...

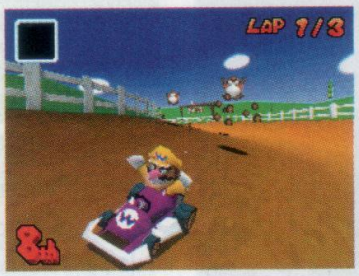



Impossible d'imaginer un *Mario Kart* sans pouvoir piloter avec Toad.

Entre les remakes des anciens circuits et les nouveaux, pas de répit !

On retrouve les décors classiques, communs à tout les *Mario Kart*.

Prendre la tête dès le départ vous assure des adversaires déchaînés.




Wario fanfaronne alors qu'il est huitième ! La faute aux taupes...

Chaque circuit possède sa petite astuce ou son petit raccourci.

Ce genre de ligne droite est propice à l'envoi mortel de... carapaces !

Aller au contact peut parfois déstabiliser un adversaire... humain.

Une princesse bien équipée met quiconque hors d'état de nuire.

on a des noms !) et la série des *Mario Kart* a toujours révélé des tonnes d'astuces après des mois d'utilisation intensives !

**Une DS en forme** L'aspect technique de *Mario Kart DS* offre également de bonnes surprises. Le jeu a été réalisé tout en 3D et la modélisation des persos a été très soignée. L'aspect cubique se fait peu sentir, pour les décors comme les persos ou les objets. Le tout sans le moindre accroc au niveau de l'animation, même en wi-fi. Les sceptiques seront donc rassurés par les capacités de la DS dans ce domaine. Les circuits sont riches en détails et l'on reconnaît en un clin d'œil les pistes issues des versions Nintendo 64 ou GameCube. Voir évoluer Donkey Kong ou Bowser, toujours patauds sur leurs karts, est un vrai bonheur. On retrouve au niveau du comportement des véhicules les réglages de toujours. Les gros lourdauds peinent à prendre de la vitesse mais une fois lancés,

Il est possible d'afficher sur l'écran tactile une vue d'ensemble du circuit, avec les positions en temps réel.

## POURQUOI LES CARAPACES VERTES SONT DRÔLES

Et si *Mario Kart* devait son succès aux célèbres carapaces vertes ? Examinons de plus près les options du jeu. La carapace rouge est autoguidée. On ne peut l'éviter qu'à l'aide d'une banane, d'une carapace verte que l'on lance en arrière ou en étant invincible. Finalement, on est content de l'avoir mais un peu frustré quand elle nous colle aux fesses. La carapace bleue est, elle, foncièrement injuste. Elle sape le moral des bons pilotes qui se font moucher par le dernier des derniers, chanceux de l'avoir obtenue. La carapace verte est bien plus subtile. Elle part en ligne droite et rebondit inlassablement. Les bons chasseurs anticipent les trajectoires de l'adversaire pour s'assurer d'atteindre leur cible. Mais la puissance de cette arme, c'est lorsqu'elle manque sa cible. Avez-vous déjà mesuré l'hilarité qui se déclenche instantanément lorsque dans un virage, vous voyez la carapace verte vous doubler, ricocher sur un mur et venir étourdir votre plus proche adversaire ? Et si on analyse un peu les autres jeux, on se rend compte qu'aucun ne propose d'élément de ce genre, ce qui explique sûrement pourquoi ils ne sont pas aussi bons !

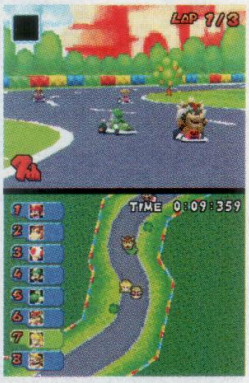
mieux vaut ne pas se trouver sur leur route. Les collisions entre kart sont d'ailleurs assez précises, ce qui permet là aussi quelques astuces de pilotage bien sympathiques, toujours utiles si l'on manque de carapaces vertes ou rouges… Mais *Mario Kart DS* ne s'est pas totalement dévoilé pour autant.

**Et le mode Battle ?** Toujours selon Hideki Konno : « Le mode Battle a toujours été une partie du jeu dédiée au multijoueur, mais dans *Mario Kart DS*, nous offrirons un mode de jeu qui permettra aussi de s'amuser en solo. ». Ce qui en dit long sur les possibilités de configuration des parties dans les arènes. L'apparition de « bots » (personnages gérés par la console) est une certitude. Ainsi, il est quasiment certain que le joueur pourra définir le nombre d'adversaires ainsi que leur niveau d'intelligence. Espérons donc que le comportement des bots sera suffisamment évolué pour offrir du challenge aux joueurs aguerris. Quant aux arènes, elles seraient classées en fonction de leur taille, afin de permettre à des petits groupes de joueurs (de deux à quatre) de s'amuser autant que dans celles plus adaptées à la confrontation de huit joueurs. Le jeu étant en 3D, il est fort possible que ces arènes soient conçues avec plusieurs niveaux de hauteur. Il ne nous reste plus qu'à attendre quelques mois encore la sortie définitive du jeu, mais nos premiers tours de roues se sont révélés extrêmement encourageants. Les différents types de coupes permettront de profiter d'un grand nombre de circuits, qu'il sera certainement possible de tester avec différentes cylindrées. Pêchu, très accessible, c'est une fois de plus la convivialité qui est mise à l'honneur. La simplicité d'utilisation du wi-fi est un régal et les promesses d'une connexion avec des joueurs du monde entier laisse envisager des concours d'une grande intensité. Pour l'un des tout premiers jeux online de la DS, on pouvait difficilement être mieux servis qu'avec ce *Mario Kart DS*. **LEFLOU**

**LE MODE BATTLE DE *MARIO KART DS* PERMETTRA DE JOUER EN SOLO, DANS DES ARÈNES CONFIGURABLES.**

**Date de sortie :** 11 novembre

**Éditeur :** Nintendo




Les parties à 8 joueurs en wi-fi sont d'une intensité extraordinaire.

En rose ou bleu, nous aurons désormais le choix entre trois couleurs et ce à partir du 7 octobre, pour la sortie de *Nintendogs*. Le prix de la DS reste bien sûr inchangé.

## DS, COLLECTION AUTOMNE-HIVER

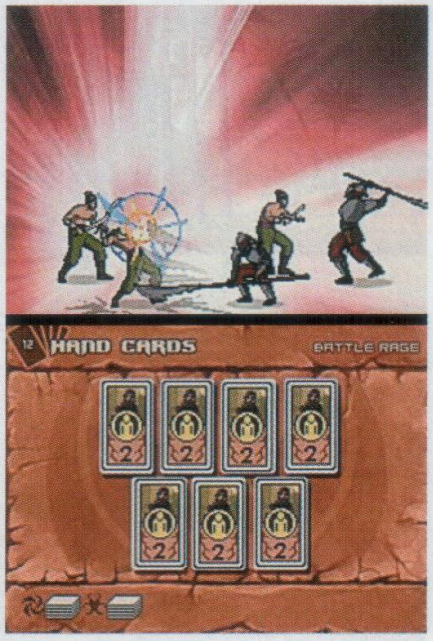
# Nouvelles tendances

Nintendo a surpris son monde en annonçant que la DS permettrait le jeu online. Une grande nouvelle suivie d'un déluge de titres annoncés. C'est Noël avant l'heure !

Il semblerait bien que la DS soit en passe de trouver sa vitesse de croisière. En témoigne le grand nombre de jeux déjà disponible et ceux qui le seront d'ici Noël. La tendance de l'année prochaine commence d'ailleurs déjà à se profiler. Il s'agit essentiellement des fonctions wi-fi et online qui vont exploser à l'aide de quelques grands jeux tel que *Mario Kart* ou encore *Animal Crossing*. Voici donc un petit condensé de ce qui vous attend très prochainement.

**Le wi-fi décolle.** Depuis la sortie de la Nintendo DS, la connexion wi-fi a été mise à contribution dans la plupart des jeux. Il s'agit bien souvent de partager un mode multijoueur de manière pratique puisque sans fil. Mais d'ici peu de temps, vous pourrez profiter d'une autre manière d'utiliser le wi-fi. Le principe en est simple : si votre console est à proximité d'un routeur wi-fi, elle pourra se connecter à un réseau de joueurs si le titre inclut

L'écran tactile est mis à profit dans *FIFA 06* lors de séances d'entraînements.




*Battle of Prince of Persia* sera un titre de stratégie, où vous jouerez avec des cartes.

l'option correspondante. Ce sera le cas des jeux offrant des modes multijoueurs via Internet comme *Animal Crossing*, *Mario Kart DS* ou *Metroid Prime Hunters*, ce dernier ayant d'ailleurs été repoussé à 2006 afin d'intégrer ces fonctionnalités propres au jeu online. Cette connexion ne vous coûtera rien si vous êtes à proximité d'une borne Internet wi-fi publique, et dans le cas où vous utiliseriez votre connexion personnelle, vous n'aurez rien à payer non plus (si ce n'est votre abonnement Internet). Sur ce point, Nintendo a été très clair : profiter du jeu à plusieurs par Internet doit être transparent et financièrement indolore pour le joueur (qui aura déjà payé son jeu plus de 35 euros !). Le succès des premiers jeux devraient d'ailleurs inciter les éditeurs tiers à s'engager plus avant dans ce domaine et l'on dénombre déjà une vingtaine de développeurs travaillant sur des projets de jeux online. À quand un jeu massivement multijoueur pour notre DS préférée ?

**Le catalogue de jeu s'étoffe.**

Entre l'E3 qui s'est déroulé fin mai à Los Angeles et la Game Convention qui s'est tenu à Leiptzig fin août, nous avons pu découvrir une tripotée de nouveaux jeux. Après une première salve de titres qui a permis de se familiariser avec l'écran tactile et de savourer timidement les capacités graphiques de la DS, voici venir une seconde série de jeux qui fourmillent chacun d'idées encore plus farfelues. Nous avons taché de vous offrir dans les pages qui suivent un maximum de ces nouveaux titres et vous constaterez que la liste des genres s'allongent à vue d'œil ! Et si, avec tout ça vous n'aviez pas encore craqué pour la DS, attendez donc début octobre pour vous offrir une DS de couleur. Une DS rose ou bleue pour briller en soirée, franchement, c'est la classe !

Dans *Harry Potter et la coupe de feu*, vous lancerez vos sortilèges via l'écran tactile.

NARUTO SAIKYÔ NINJA DAIKESSHÛ 3

# Du D.A. à la DS

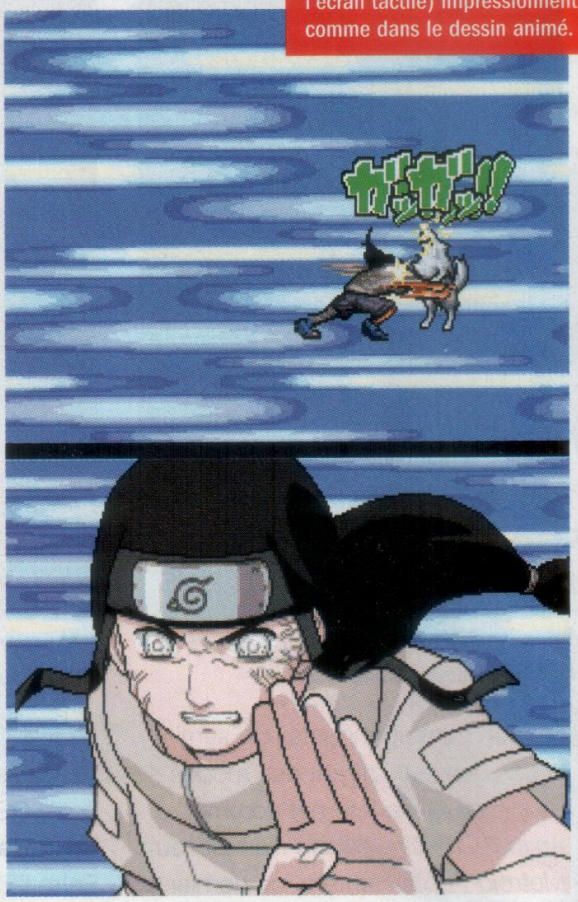
La sortie d'un *Naruto* réalisé par Tomy est toujours un événement, surtout une fois qu'on a goûté aux épisodes réalisés sur GameCube. Pourtant, cette version DS manque de grandes idées. Si les graphismes 2D et le design ne trahissent en rien la série, c'est plutôt le concept du jeu qui s'avère trop basique. Mélange de beat'em-up et de plate-forme, ce jeu ne se distingue que par l'utilisation sporadique du stylet contre les boss. Vous vous retrouvez par exemple à tracer des lignes entre votre perso et son ennemi pour atteindre ce dernier. Même si les mini-jeux au stylet sont variés, c'est un peu léger.

**Date de sortie :** non communiquée

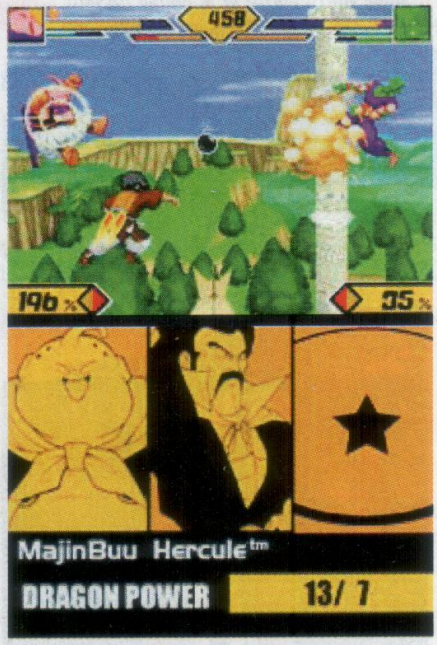
**Éditeur :** Tomy

**NOS IMPRESSIONS**

Même si design et ambiance sont parfaitement fidèles à la saga, les phases de beat'em-up semblent basiques et l'utilisation des outils de la DS trop superficielle.




Les attaques spéciales (via l'écran tactile) impressionnent comme dans le dessin animé.




Hercule vient prêter main forte au démon BuBu. Son aide peut être défensive ou offensive.

DRAGON BALL Z SUPERSONIC WARRIORS 2

# Boite à mandales !

Après le succès tout à fait mérité de *Supersonic Warriors* sur GBA, il paraissait évident qu'une suite allait pointer le bout de son nez. Nous en profiterons sur DS et elle viendra combler les petits défauts du premier opus. À savoir une certaine confusion dans les combats, et la répétitivité de l'action. Ainsi, *SSW2* se jouera par équipe de trois mais les deux autres membres ne viendront vous prêter main forte que le temps d'une attaque, un peu comme pour les Strikers de *King of Fighters*. Ce nouveau système exploite l'écran tactile puisqu'une simple pression du doigt sur l'icône d'un personnage suffit pour que celui-ci vienne vous aider. Ainsi, les joutes seront plus faciles à gérer tout en gagnant en technicité.

**Date de sortie :** non communiquée

**Éditeur :** Atari

**NOS IMPRESSIONS**

Le rendu à l'écran est bien plus clair que sur GBA, et le système d'aide entre les personnages rajoute une véritable dimension technique au jeu.

- Tu n'es pas un gentil Lapin
PAL
60Hz
Seulement
18+
www.pegi.info
exclusif sur
NINTENDO GAMECUBE
le 7 octobre 2005
© 2005 Nintendo. TM, ® and the Nintendo GameCube logo are trademarks of Nintendo. © 2005 Nintendo.
geist
Qui êtes-vous ?

MARIO & LUIGI : PARTNERS IN TIME

# Une histoire de famille

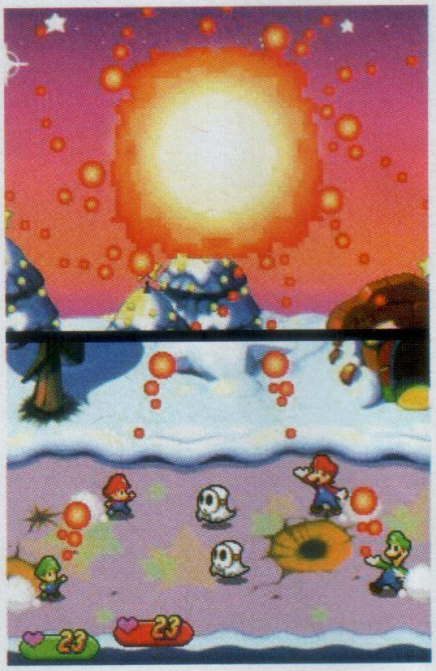
Quand Mario et Luigi, par dieu sait quel paradoxe temporel, tombent nez à nez avec leurs doubles en version cour d'école, l'aventure promet d'être cocasse !

L'excellent *Superstar Saga* sorti en 2004 sur GBA avait créé la surprise : dans la lignée de *Mario RPG* et *Paper Mario*, il offrait une fois de plus la preuve du bien-fondé des incursions du plombier dans le petit monde du RPG. Un classique était né ! C'est dire si nous attendons au tournant les petits gars d'AlphaDream, créateurs de ce bijou. Envoyés dans le passé pour sauver (encore une fois…) la princesse Peach, Mario et Luigi rencontrent bébé Mario et bébé Luigi, qui seront de précieux alliés dans leur quête. La coopération entre adultes et morveux se place d'emblée au centre du gameplay. Les personnages peuvent être contrôlés ensemble, ou au contraire indépendamment grâce au bouton attribué à chacun d'eux. Nos deux grands benêts ne devront pas hésiter à se séparer des bébés pour résoudre les énigmes, dont une grande partie consistera à suivre la trace de chaque groupe sur les deux écrans. Les combats, au tour par tour dans la plus grande tradition du RPG, se déroulent sur les deux écrans, ce qui promet des ennemis gigantesques. Il faudra garder le contrôle des quatre persos grâce aux quatre boutons, pour esquiver et enclencher les réactions en chaîne bien connues des fans de la série.

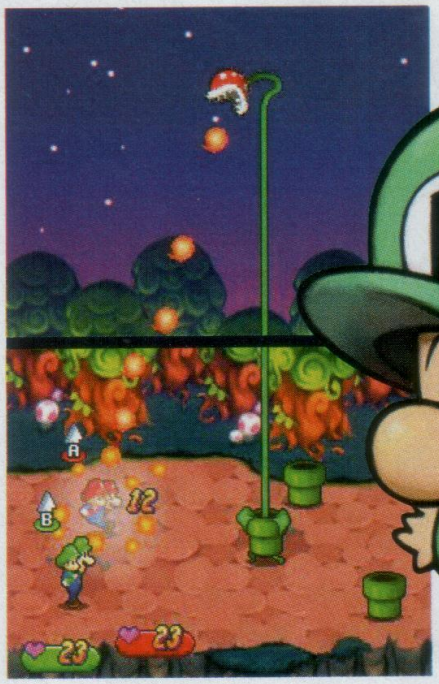
**Date de sortie :** non communiquée
**Éditeur :** Nintendo

**NOS IMPRESSIONS**

De prime abord, dur, dur de contrôler les quatre persos en même temps, mais ce que nous avons vu promet des énigmes passionnantes et de l'humour bien savoureux.



Pour infliger de puissantes combos à l'adversaire, il faudra jongler entre les quatre persos avec une précision métronomique. Comme pour gérer des ricochets ou réaliser des attaques combinées.



Le jeu utilise pleinement le double écran. La photo ci-dessus est d'ailleurs éloquente !

Ils ont beaux être petits, ils n'en restent pas moins débrouillards.

# Un monstre sommeille en John Raimi

le 7 octobre 2005

© 2005 Nintendo. TM, ® and the Nintendo GameCube logo are trademarks of Nintendo. © 2005 Nintendo.

PAL 60Hz Seulement

18+

www.pegi.info

EXCLUSIF SUR NINTENDO GAMECUBE

geist™

Voulez-vous connaître la vérité ?

Après une aventure mémorable sur GameCube, Viewtiful Joe débarque sur DS !

VIEWTIFUL JOE : DOUBLE TROUBLE

# Le retour du héros en collant

Improbable rencontre du beat'em-up, de la plate-forme et de Bioman, Viewtiful Joe revient : Et cette fois-ci, pour l'aider, il va falloir mettre la main à la pâte.

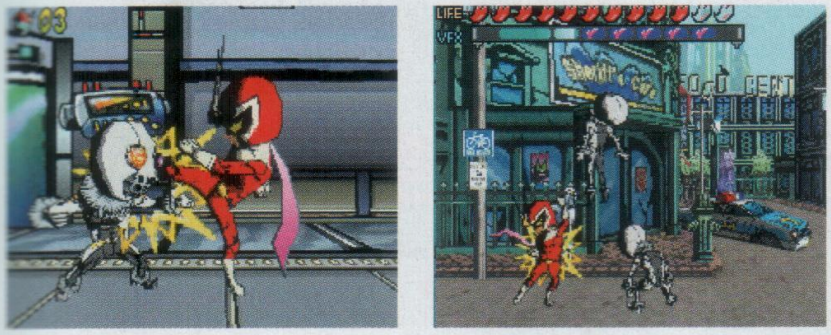
Sprinter, bondir, distribuer des châtaignes, c'est encore ce que Viewtiful Joe, héros de son état, fait de mieux. Révélé sur GameCube, ce sympathique héros signé Capcom a encore une fois besoin de vous. L'action se déroulant sur les deux écrans, ce nouvel opus restera une exclusivité DS. L'écran du bas vous présente l'environnement dans son ensemble, tandis que celui du haut « zoome » sur Joe lors des combats (pratique pour exécuter correctement ses combos) ou reste fixé sur certaines parties du décor pour vous aider à résoudre les puzzles. La qualité des graphismes est un poil inférieure à la version NGC, mais l'ensemble est fluide et bouge bien. La vraie nouveauté, c'est que si vous voulez que VF Joe continue à casser du méchant à vitesse supersonique en exécutant ses mythiques acrobaties, vous devrez lui donner un coup de pouce. Au sens propre du terme ! DS oblige, il faudra en pleine action presser l'écran tactile de vos petits doigts agiles, et déclencher ainsi des pouvoirs inédits. Vous pourrez par exemple découper l'action en deux parties pour activer judicieusement mécanismes et pièges retors (comme faire sauter la vanne d'un extincteur à coups de latte, puis le « déplacer » pour que son jet éteigne des flammes situées plus loin derrière vous). Cette version semble donc un peu plus axée vers les puzzles que celle du GameCube.

**Date de sortie :** début 2006
**Éditeur :** Capcom

**NOS IMPRESSIONS**

L'écran tactile ajoute une dimension à l'univers coloré et funky de *Viewtiful Joe*, mais quid des fonctions wi-fi qui pourraient offrir un multi fabuleux ?

Comme vous pouvez le constater, l'écran du haut offre une vue nette du combat, tandis que celui du bas est dédié à un angle de vue qui permet d'anticiper pièges et ennemis.



L'action commence en environnement urbain puis atterrit dans un parc d'attractions. C'est l'occasion de visiter des tas de décors plus saugrenus les uns que les autres.

## YU-GI-OH! NIGHTMARE TROUBADOUR

# La DS à la carte

Si la mécanique du jeu est identique à celle des cartes et des précédents jeux GBA, la réalisation est ici très soignée. Grâce au second écran, l'affichage est bien plus clair, ce qui facilite l'élaboration des decks. De chouettes animations 3D habillent de plus les attaques, tandis que l'écran du bas permet de jouer au stylet.

**Date de sortie :** automne 2005

**Éditeur :** Konami

L'interface est bien plus claire à présent, avec le second écran qui affiche les infos détaillées sur les cartes.

Les animations permettent enfin de voir les monstres en action : les duels gagnent en intensité !

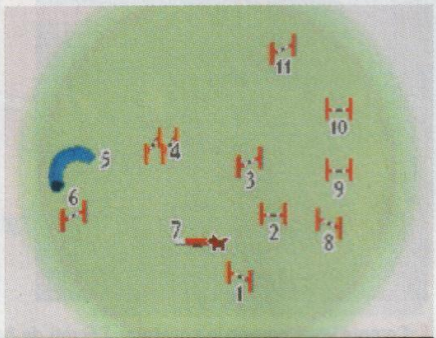
NINTENDOGS

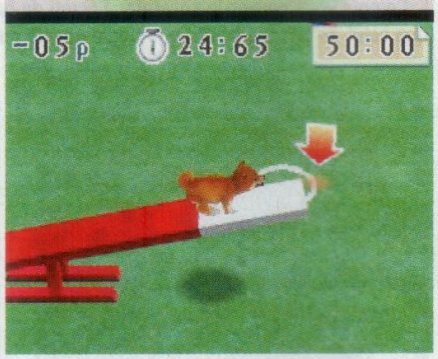
# Un vie de pacha

Fini les vacances et les jours d'insouciance. À peine rentré, un nouveau compagnon risque de mobiliser toute votre attention.

Assurément, *Nintendogs* n'est pas un jeu comme les autres. Dans la boîte de chacune des trois versions du jeu, vous trouverez non pas un, mais cinq chiots qui ne demandent qu'à devenir vos petits protégés. Avec son écran tactile et sa fonction de reconnaissance vocale, la DS est le support rêvé pour ce Tamagochi du XXIe siècle. Lorsque vous aurez choisi votre canin préféré, il faudra tout d'abord lui donner un nom, qu'il reconnaîtra quand vous l'appellerez, et lui apprendre à s'asseoir sur commande. Voilà votre animal paré pour de grandes aventures ! Bien sûr, il faudra s'acquitter des devoirs du maître : prodiguer soins et affection à l'aide du stylet, lui apprendre de nouveaux tours associés aux ordres de votre choix, jouer avec lui à l'aide des jouets que vous aurez achetés en ville, l'emmener se dégourdir les jambes et faire connaissance avec les autres chiens du quartier… Bref, toutes les joies d'une vie de maître. Vous pourrez alors faire démonstration de vos talents de dresseur en enrôlant votre chien dans divers concours, qui vous permettront de gagner de l'argent pour lui acheter un nouveau compagnon, de nouveaux jouets et accessoires, ou plus simplement les plats de gourmet qu'il aura bien mérités. Aucun doute, la rentrée sera « Ouaf ! » ou ne sera pas.

Lavez régulièrement la bête, si vous ne voulez pas vous retrouver envahi par les puces.






La course d'obstacles est sans aucun doute l'épreuve de concours la plus difficile.

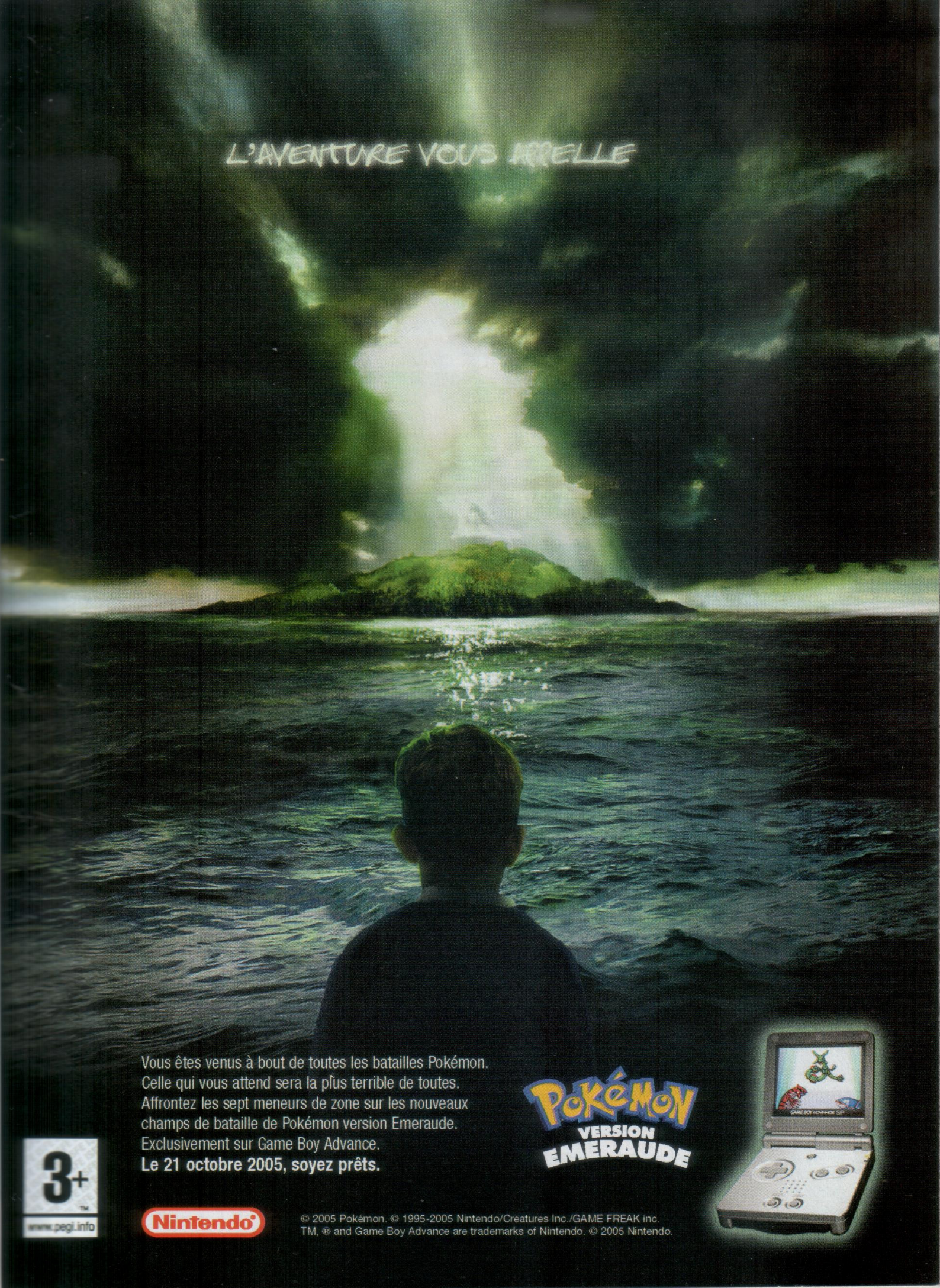
Choisissez l'itinéraire de la balade et Médor trouvera peut-être quelque chose pour vous.

**Date de sortie :** octobre 2005

**Éditeur :** Nintendo

**NOS IMPRESSIONS**

Incroyables de réalisme, les quadrupèdes de *Nintendogs* sont simplement irrésistibles, et quelle joie de les voir réagir au doigt et à l'œil à votre voix, et à elle seule !




Vous êtes venus à bout de toutes les batailles Pokémon.
Celle qui vous attend sera la plus terrible de toutes.
Affrontez les sept meneurs de zone sur les nouveaux
champs de bataille de Pokémon version Emeraude.
Exclusivement sur Game Boy Advance.
**Le 21 octobre 2005, soyez prêts.**

Pokémon VERSION EMERAUDE



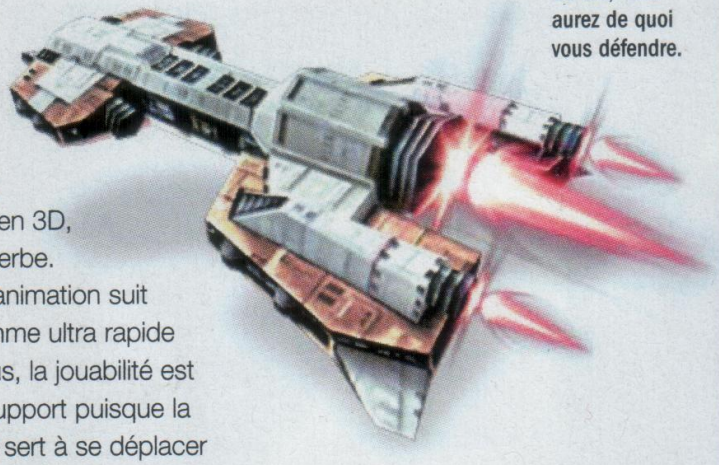
3+ www.pegi.info

Nintendo

© 2005 Pokémon. © 1995-2005 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc.
TM, ® and Game Boy Advance are trademarks of Nintendo. © 2005 Nintendo.

## NANOSTRAY

# Jeu de tir explosif



Quand Majesco fait un jeu de tir, ça ne rigole pas! La preuve avec ce titre intégralement en 3D, à la réalisation superbe. Bonne nouvelle: l'animation suit parfaitement le rythme ultra rapide des parties. De plus, la jouabilité est bien adaptée au support puisque la croix directionnelle sert à se déplacer et le bouton de flanc gauche (L) à tirer. Le stylet s'emploie pour changer d'arme via l'écran tactile durant les combats. Des bonus permettent d'ailleurs de profiter de quatre types de tirs différents. Il devient ainsi possible de viser avec facilité n'importe quel ennemi dans l'écran. Bien entendu, le jeu propose un mode coopératif en wi-fi et même un mode Versus. Il y aura visiblement de quoi s'éclater entre amis!

**Date de sortie:** fin 2005

**Éditeur:** Majesco

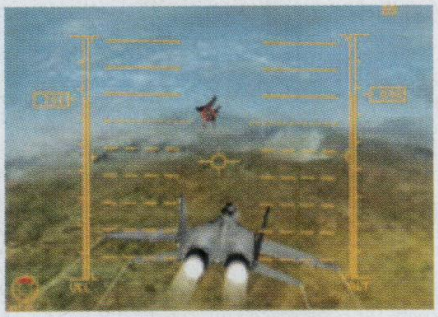
Les boss impressionnent par leur taille, mais grâce aux différents types de tirs, vous aurez de quoi vous défendre.

### NOS IMPRESSIONS

Ça explose de partout et le rendu est superbe, du fait d'une des plus belles 3D vues jusqu'ici sur DS, et la jouabilité exploite bien les possibilités de la machine.

## TOP GUN

# Top Cruise

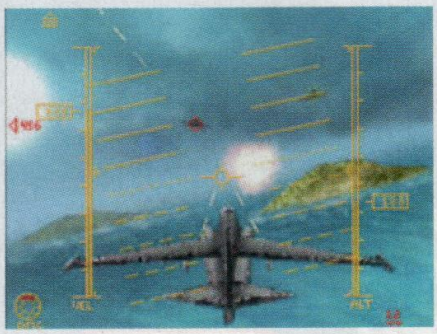


Conclure la mission et rentrer à bon port nécessitera une bonne dose de sang-froid.

Le film qui a révélé le plus célèbre scientologue de la planète ne cessera décidément jamais d'inspirer les développeurs. Vous y incarnerez Maverick ou ses camarades pilotes tout au long d'une dizaine de missions aux objectifs et aux cadres géographiques variés. L'écran du bas permettra de contrôler la caméra, ou encore fera office de radar sophistiqué, permettant de verrouiller les cibles adverses avant de leur expédier un ou deux missiles de derrière les fagots. La version finale devrait inclure un mode multijoueur jusqu'à quatre, avec une seule ou plusieurs cartouches, pour s'offrir quelques *dogfights* effrénés entre potes.

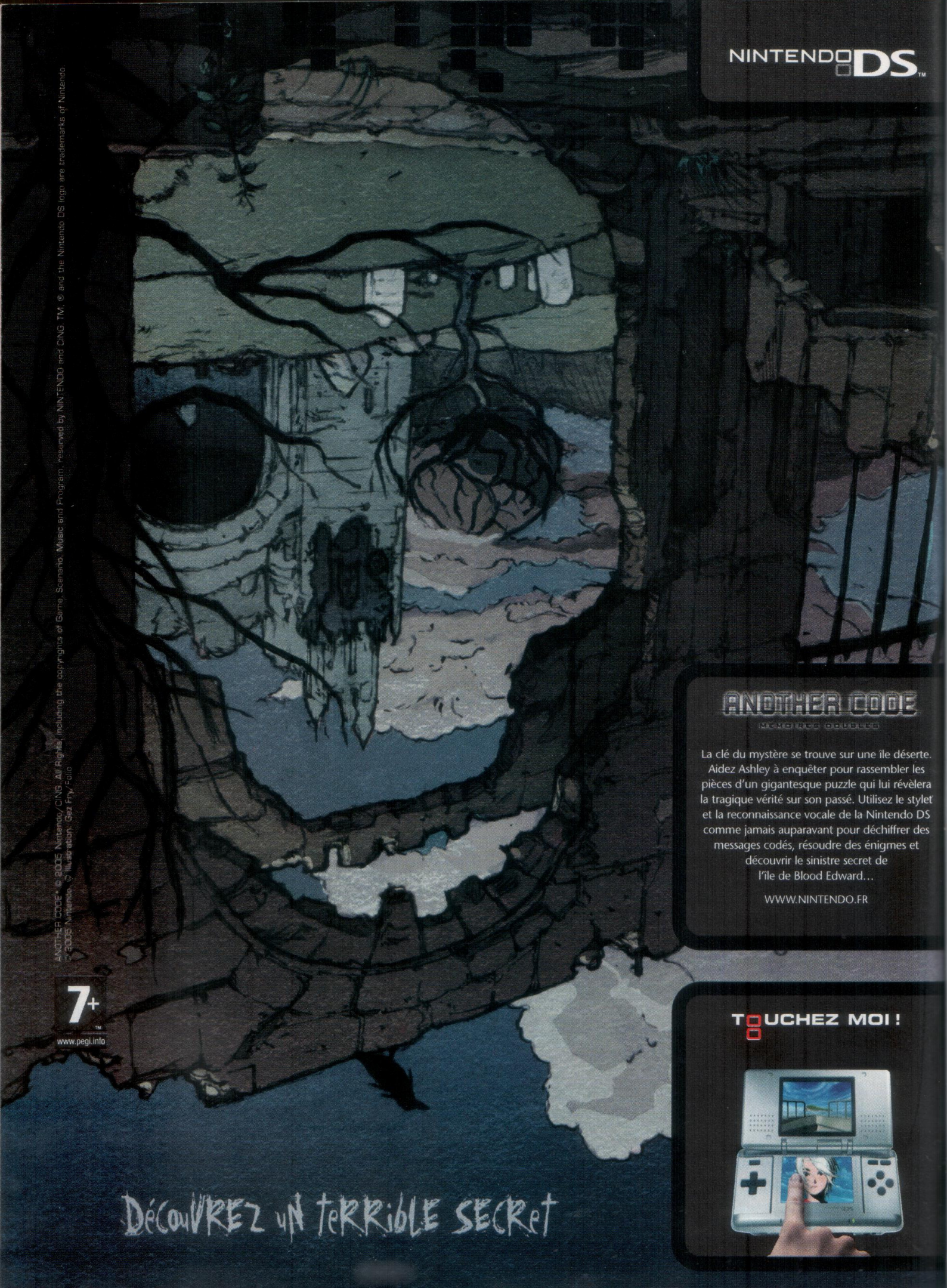
**Date de sortie:** non communiquée

**Éditeur:** Mastiff



### NOS IMPRESSIONS

Bien qu'à un stade encore précoce du développement, le moteur 3D fait déjà merveille et la maniabilité s'annonce de tout premier ordre.


NINTENDO DS™
ANOTHER CODE
MEMORIES DOUBLES
La clé du mystère se trouve sur une île déserte. Aidez Ashley à enquêter pour rassembler les pièces d'un gigantesque puzzle qui lui révèlera la tragique vérité sur son passé. Utilisez le stylet et la reconnaissance vocale de la Nintendo DS comme jamais auparavant pour déchiffrer des messages codés, résoudre des énigmes et découvrir le sinistre secret de l'île de Blood Edward...
WWW.NINTENDO.FR
TOUCHEZ MOI !
7+
www.pegi.info
DÉCOUVREZ UN TERRIBLE SECRET
ANOTHER CODE ® & © 2005 Nintendo/CING. All Rights, including the copyrights of Game, Scenario, Music and Program, reserved by NINTENDO and CING. TM, ®, and the Nintendo DS logo are trademarks of Nintendo.
© 2005 Nintendo. © Illustration: Gaz Fry-Folio

### SUPER PAC-MAN PINBALL

À première vue, *Super Pac-Man Pinball* évoque le *Super Mario Ball* que nous a offert le GameBoy Advance. Pourtant, ce jeu de flipper-ci va plus loin dans le gameplay, en faisant intervenir l'écran tactile et le micro de la DS. À noter également la présence d'un mode multijoueur. Un bien bon flipper en perspective.

### PAC'N'ROLL

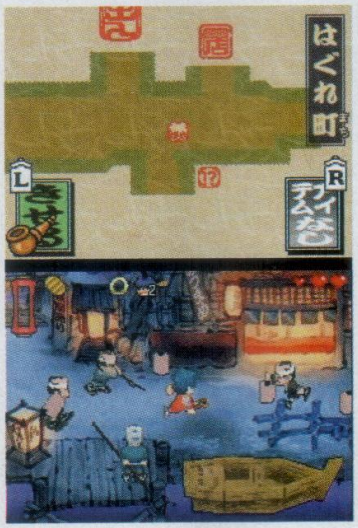
*Pac'n'Roll* remet au goût du jour le concept d'un certain *Marble Madness*, titre qui connût son heure de gloire au temps des consoles 8 bits. Pac-Man se comporte ici comme une bille, qu'il faut faire évoluer dans différents niveaux grâce au stylet. Évidemment, de nombreux pièges et bonus viendront altérer la dynamique du jeu.

GOEMON : MYSTICAL NINJA

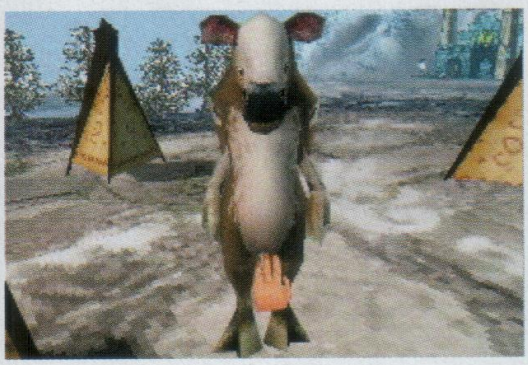
## Ninja loufoque

Goemon et son compère Ebisumaru reprennent du service dans l'antique Edo pour lutter contre une bande de pillards qui terrorisent la population en leur nom. Avec l'aide du robot ninja Sasuje et de la femme samurai Yae, nos héros vont vivre une aventure comique et épique à travers villages et donjons. Les personnages en 3D se marient parfaitement aux décors pastel dessinés à la main. L'écran tactile permettra entre autres de contrôler le gros « mecha » de Goemon via le tableau de bord, d'interagir avec les personnages et les objets dans les villages ou encore de s'initier à la poterie.

**Date de sortie :** non communiquée **Éditeur :** Konami



Serait-ce enfin le *Goemon* digne de ce nom que nous attendons depuis 3 ans ?



BLACK & WHITE CREATURES

## Deus ex machina

Trêve de modestie, vous voilà promu au rang de dieu suprême. Vous devrez choisir une créature géante, symbole de votre pouvoir parmi les hommes, et lui apprendre toutes sortes de tours destinés à inspirer l'adulation et la crainte à ces pathétiques bipèdes.

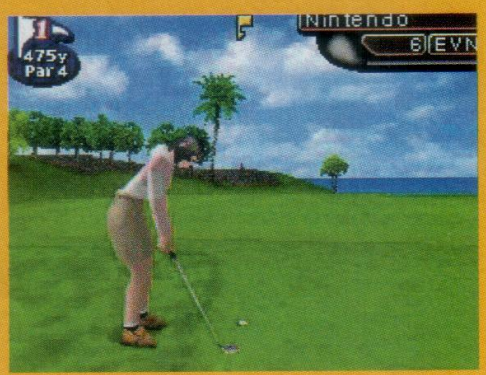
**Date de sortie :** N.C. **Éditeur :** Majesco

TOUCH GOLF

## Touch the Green

Les amateurs de golf vont devoir manier le stylet aussi précisément qu'un club. L'écran tactile offrira une vue détaillée du terrain et l'écran du haut une vue 3D du joueur, puis une caméra qui suit la balle.

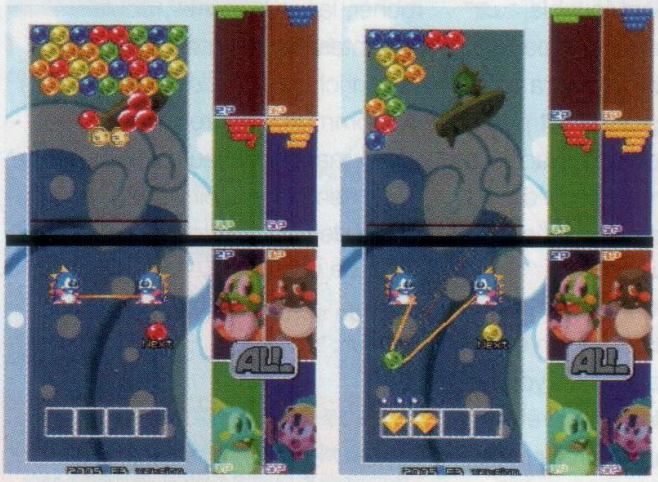
**Date de sortie :** novembre **Éditeur :** Nintendo



MATOS

# DS des grands jours

La gamme japonaise s'enrichit d'une nouvelle version de la console, rouge vif, pas vraiment discrète mais très élégante. De son côté, MadCatz proposera bientôt un kit d'accessoires aux couleurs de Batman, comprenant : une sacoche, des stickers repositionnables, une boite contenant jusqu'à six cartouches et deux stylets, et un film pour protéger l'écran. De quoi nous consoler de ne pas avoir pu participer au concours « Hot Summer » organisé cet été au Japon par Nintendo, et dont les mille premiers primés ont gagné une console hors commerce ornée au choix un Mario, Yoshi, Peach, Koopa ou Wario en polygones.



Même si une ligne en pointillés indique la direction du tir, il va sans doute falloir se faire la main, vu que la fronde se dirige au stylet !

BUST-A-MOVE DS

# Puzzle & Bubble

Classique du jeu de réflexion en arcade, *Bust-A-Move* est l'œuvre de Taito, créateurs également de *Bubble Bobble*. Nous retrouvons donc les petits dinosaures cracheurs de bulle, dont la lourde tâche consiste ici à assembler les bulles par couleur afin de les faire disparaître avant qu'elles n'atteignent le bas de l'écran. Originalité de la version DS : au lieu d'une flèche pour choisir la direction du lancer, le joueur devra manier au stylet une sorte de fronde.

**Date de sortie :** début 2006 **Éditeur :** Majesco

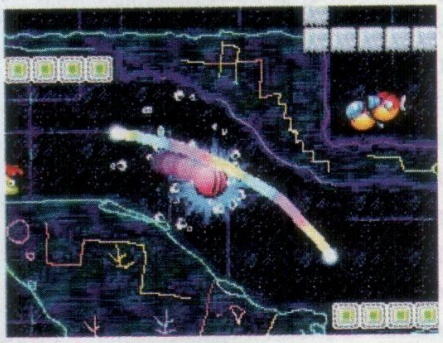
Une jouabilité inédite, un univers enchanteur, le nouveau Kirby va vous retourner.

TOUCH ! KIRBY

# Boule qui roule...

Décidément, la vie n'est pas simple pour Kirby. Réduit par un vilain sorcier à l'état de boule, sans bras ni jambes, il ne jette pas l'éponge pour autant.

Que donnerait un jeu de plate-forme dont le héros ne peut ni sauter ni courir, ni même marcher ? Un jeu de flipper, pensez-vous ? Que nenni ! Lors de ses premières aventures sur DS, Yoshi avait montré l'exemple, ouvrant la voie à une jouabilité totalement nouvelle (*Yoshi Touch & Go*, testé dans ces pages).



Kirby prouve qu'il a bien retenu la leçon, et pousse ici le concept à son paroxysme. *Touch ! Kirby* est un jeu de plate-forme à part entière, avec sa succession de niveaux et de boss, exclusivement jouable au stylet. Réduit à rouler tel une pauvre bille, notre héros tout rose aura bien besoin de votre coup de stylet pour surmonter la multitude d'obstacles jetés sur son chemin. L'action de base consiste à tracer des lignes arc-en-ciel pour influencer sa trajectoire, ou pour le protéger des attaques dont il est la cible. Un coup de stylet sur la boule rose, et voilà qu'elle bondit dans les airs, prête à décimer tout ennemi qui croiserait son chemin. Dans les décors, la même méthode permet d'activer divers mécanismes, de fragiliser les ennemis ou encore de détruire des blocs pour s'ouvrir un chemin. Plus encore, Kirby pourra voler leurs techniques à certains ennemis : rocher, lance-flammes, boule à pointes sont autant d'éléments qui enrichiront une expérience hors du commun. On croyait avoir tout vu en matière de jeu de plate-forme, Kirby semble vouloir se faire un plaisir de nous détromper dès le mois de novembre.

**Date de sortie :** novembre 2005
**Éditeur :** Nintendo

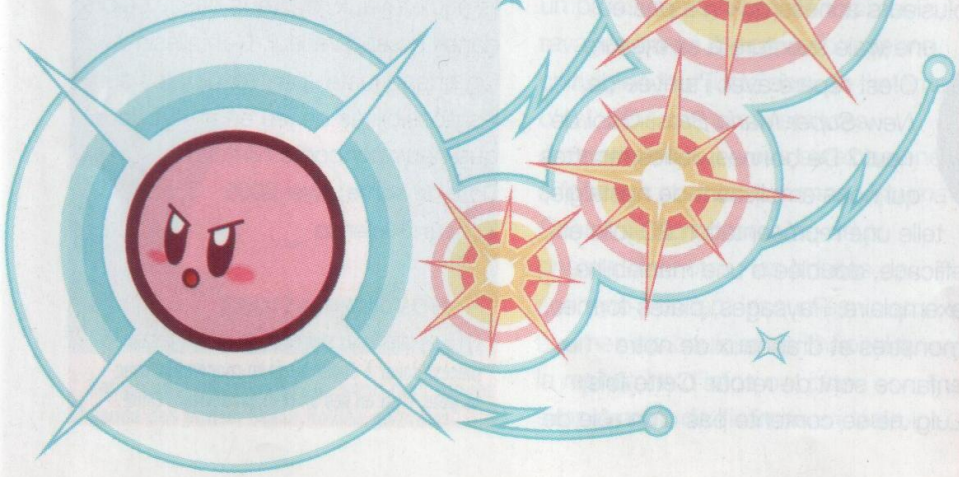
**NOS IMPRESSIONS**

Après un petit temps d'adaptation, le gameplay devient terriblement instinctif et gratifiant. Du stylet de haute volée, et une richesse rare en perspective !

L'écran du haut sert à afficher la carte du niveau et le niveau d'encre, forcément limité.

Plusieurs types de blocs sont destructibles, pour libérer bonus et passages secrets.

Les décors aux tons pastel sont très stylisés, comme dessinés à la main.



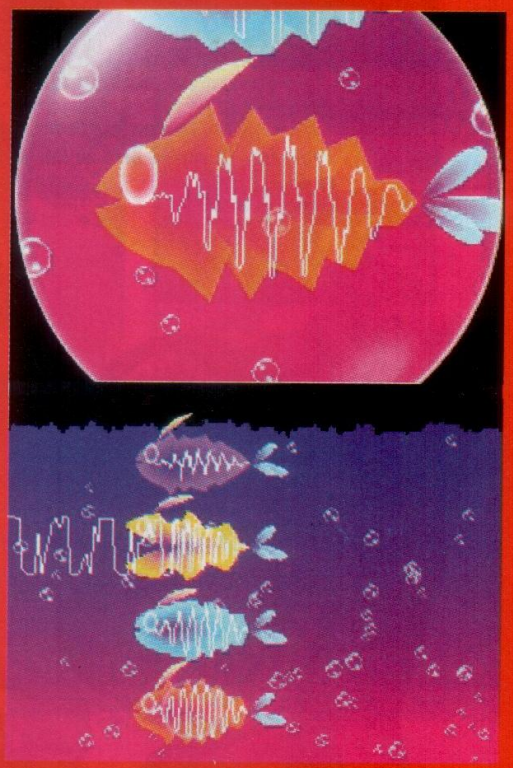
ELECTROPLANKTON

# La java du plancton

*Electroplankton* n'est pas un jeu, mais plutôt une œuvre d'art « multimédia » (signée Toshio Iwai, célèbre artiste nippon) qui combine musique et images. Les dix tableaux, qui correspondent chacun à une créature au nom mystérieux (les fameux Planktons), sont autant d'instruments de musique sur lesquels manipuler les bestioles au stylet. Étrange et envoûtant, *Electroplankton* vient d'un autre monde…

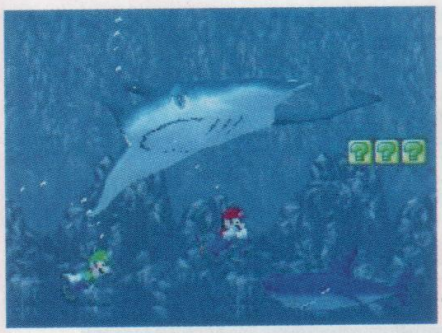
**Date de sortie :** fin 2005

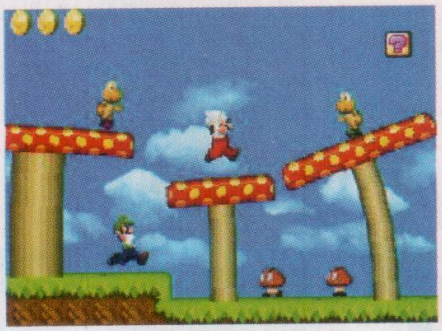
**Éditeur :** Nintendo



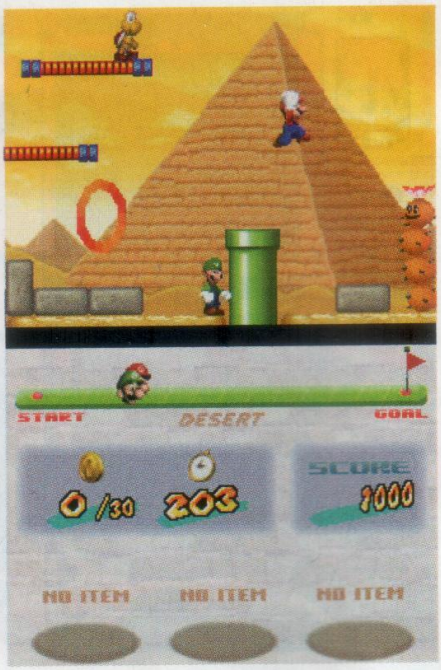
Le bien nommé « Rec-Rec » enregistre votre voix, puis la restitue sur quatre pistes simultanées, avec des effets.

À chaque rebond, ce petit plancton émet un son cristallin. Modifiez l'inclinaison des feuilles pour varier la tonalité.





Course à pied, natation, saut en longueur... Les deux frères rivalisent pour nous offrir leur version des jeux Olympiques ! La variété sera au rendez-vous dans ce nouvel opus de *Super Mario*.




En pleine bataille avec votre frangin en wi-fi, toutes les ruses seront bonnes pour le ralentir !

NEW SUPER MARIO BROS.

# À deux, c'est mieux !

Mario, sur le qui-vive, compte bien assurer le show et ne pas se faire voler la vedette par son frangin.

Le plombier italien, emblème de toujours de Nintendo, occupe depuis longtemps une place de choix dans le cœur des joueurs. Et entre le karting, le golf ou la fritte avec son gorille bien aimé (*Mario vs Donkey Kong*), la flamme n'a pas eu le temps de s'éteindre. Seulement voilà, cela fait plusieurs années qu'il n'a pas eu une vraie aventure à sa mesure. C'est réparé avec l'arrivée de *New Super Mario Bros*. Quoi de neuf ? De bonnes vieilles recettes qui nous emplissent de nostalgie, telle une représentation 2D jolie et efficace, doublée d'une maniabilité exemplaire. Paysages, plates-formes, monstres et drapeaux de notre enfance sont de retour. Cette fois, Luigi ne se contente pas d'un rôle de sous-fifre car il est possible de jouer à deux, chaque joueur contrôlant sur sa DS un des frangin. On profite alors de la liaison wi-fi pour aider son frère ou bien mettre le dawa sur l'écran de l'autre en lui piquant ses bonus. L'écran du haut affiche l'action et celui du bas les bonus en rab. Sauf lorsque vous entrez dans un des fameux tuyaux, où vous passez alors dans l'écran inférieur. Génialissime ! On attend juste d'en savoir plus sur les possibilités de jeu en multijoueur que nous concocte Nintendo.

**Date de sortie :** hiver 2005

**Éditeur :** Nintendo

**NOS IMPRESSIONS**

Enfin un retour aux sources qui vaut son pesant de pièces ! Jouer à *Super Mario* en coopération avec un pote, c'est un peu un rêve qui devient réalité.

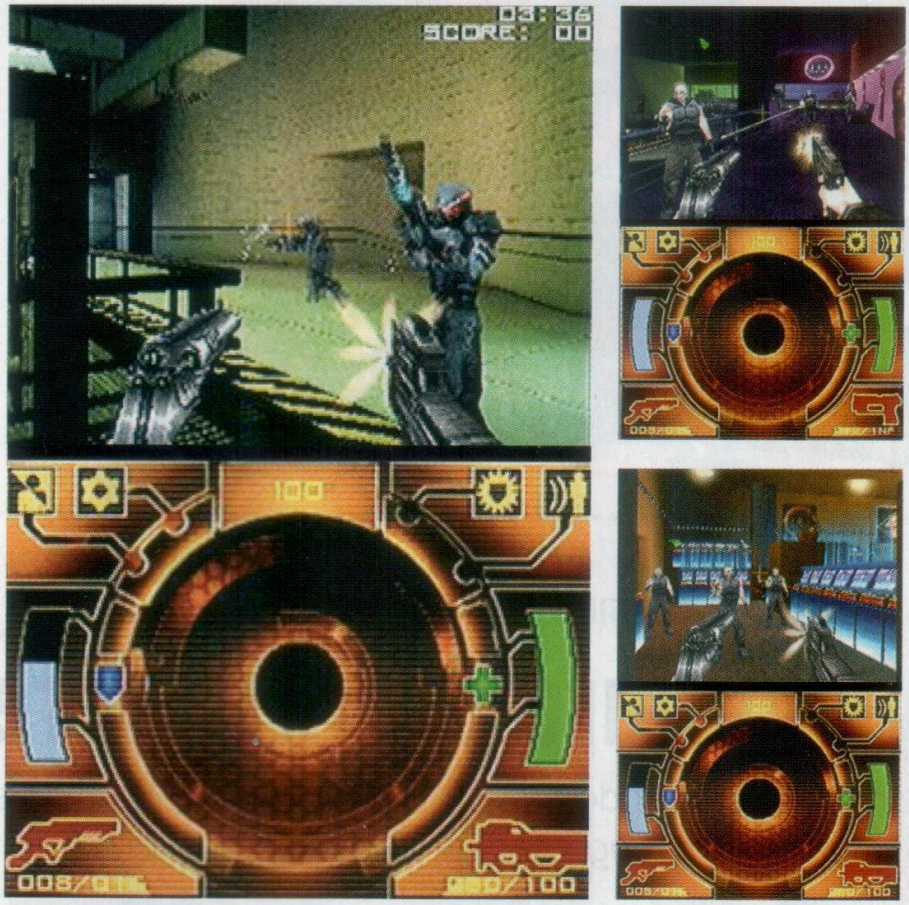
GOLDENEYE : AU SERVICE DU MAL

# Une déesse de plus pour Bond

Avec son scénario original, réalisé spécialement pour le jeu, cet épisode des aventures de 007 risque de vous surprendre. Il s'agit d'un jeu de tir en vue subjective bénéficiant d'un moteur graphique particulièrement fluide. Les combats auxquels nous avons pu participer faisaient preuve de dynamisme et la jouabilité s'est avérée parfaitement adaptée à la DS. Stylet en main, on déplace le viseur par l'intermédiaire de l'écran tactile et on avance avec la croix pour dégommer ses ennemis en pressant le bouton de flanc gauche (L).
La prise en main est rapide et le confort total. *GoldenEye* permettra de plus de s'affronter en multi jusqu'à huit joueurs, grâce au wi-fi.

**Date de sortie :** disponible
**Éditeur :** Electronic Arts

**NOS IMPRESSIONS**
Malgré des graphismes moyens, *GoldenEye DS* est agréable à jouer et promet de beaux affrontements en solo. Espérons que se sera aussi le cas à plusieurs.




Fidèle à la réputation qu'il a de se sortir de tous les pétrins, James récupère les armes de ses ennemis, et peut même en manier deux à la fois.

Retirez un à un les éclats de verre puis suturez chacune des plaies. Sueur froides garanties...

TRAUMA CENTER : UNDER THE KNIFE

# Les as du scalpel

Une étrange épidémie causée par un parasite provoque de terribles ravages parmi la population. Jeune chirurgien tout juste sorti de l'internat, c'est dans ces circonstances dramatiques que vous serez amené à faire vos premières armes. *Trauma Center* se composera de deux phases distinctes : les phases de scénario pendant lesquelles vous écumez les couloirs de l'hôpital à la recherche d'infos ou, plus simplement, de l'infirmière idéale, et les opérations à proprement parler. Ces dernières, très spectaculaires, sont effectuées entièrement au stylet : choisissez l'instrument désiré parmi les dix proposés, incisez, écartez, drainez, clampez, etc. Miam !

**Date de sortie :** fin 2005
**Éditeur :** Atlus

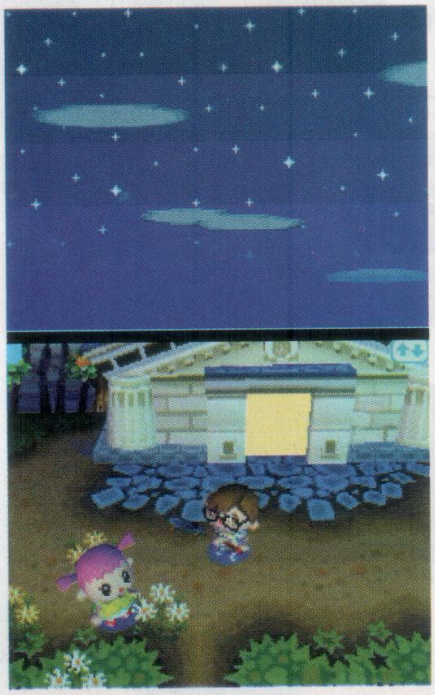
**NOS IMPRESSIONS**
Les opérations sont de vraies courses contre la montre où chaque geste est décisif. Le relatif réalisme des procédures participe d'une tension presque palpable.

D'une simple pression au stylet, on s'habille, on fait son courrier, échange des objets, etc.

ANIMAL CROSSING

# Ouverture des frontières virtuelles

Joueurs du monde entier, vous pourrez bientôt vous amuser ensemble grâce à *Animal Crossing* et la technologie de la Nintendo DS.



La nuit, il sera possible d'observer différents événements se déroulant dans le ciel.

Le but avoué d'*Animal Crossing DS* est bien de permettre aux joueurs du monde entier de s'amuser ensemble. Katsuya Eguchi, maître d'œuvre de cette version console portable, nous a d'ailleurs confié durant le dernier E3 la mise en place d'une option online permettant d'inviter n'importe qui à participer à des quêtes dans son village sur *ACDS*. À vous les « garden-parties » avec des joueurs japonais, américain ou allemand ! L'idée est excellente et s'accompagne surtout d'un confort total grâce aux fonctions tactiles du jeu (un clavier virtuel sera évidemment dispo). En effet, à l'instar d'*Advance Wars*, *Animal Crossing DS* se joue entièrement au stylet. On peut ainsi déplacer son alter ego virtuel en pointant simplement un endroit du décor. Cette précision se retrouve dans le système de communication avec les autres joueurs. Il suffit de pointer les lettres d'un clavier virtuel pour rapidement écrire des phrases. C'est simple et efficace, d'autant que ce système est aussi valable en solo et permet de gagner en intensité lors des échanges avec les personnages contrôlés par la DS. Sachez en outre que l'écran supérieur affichera le ciel, afin d'y découvrir des messages codés ou des bonus. On a hâte de voir comment cela va fonctionner.

**Date de sortie :** novembre 2005

**Éditeur :** Nintendo

**NOS IMPRESSIONS**

*ACDS* ne semble pas vraiment innover en solo comparé à la version NGC, mais le jeu à plusieurs via Internet va radicalement changer l'expérience.

Sur l'écran du haut, les persos se déplacent en 3D iso. L'écran du bas affiche statut et inventaire.

## LUNAR: DRAGON SONG

# Résurrection d'un mythe

Création de GameArts (*Grandia*), *Lunar* est l'une des plus célèbres sagas de RPG japonais. Mille ans avant le premier volet *The Silver Star Story*, l'action met en scène trois personnages. Gien Campbell, jeune livreur de quinze ans, rêve d'être dresseur de dragons, et est versé dans la magie noire. Lucia Collins, quatorze ans, terrasse les monstres à l'aide de son parapluie. Gabrielle, enfin, appartient à un clan d'hommes-bêtes, se sert de ses griffes et est capable de maîtriser les techniques adverses. Un système de cartes sera aussi de la partie, et les joueurs pourront échanger leurs objets via le wi-fi. Le jeu fera même usage du micro, une première dans un RPG

**Date de sortie:** fin 2005
**Éditeur:** Ubisoft

**NOS IMPRESSIONS**

Comme ses aînés, *Dragon Song* semble offrir des héros charismatiques et un univers enchanteur, et devrait faire bon usage des deux écrans et du micro.

## LOST IN BLUE

# Un *survival* sans *horror*?

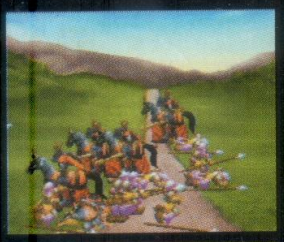
Comme le prouve le succès de la série TV *Lost*, les histoires de survie sont plus populaires que jamais. Échoué sur une île déserte, vous devrez faire connaissance avec votre environnement, trouver un abri et vous sustenter par tous les moyens. L'écran tactile servira à accomplir vos tâches quotidiennes: faire du feu avec un bâton puis l'attiser en soufflant sur le micro; secouer les cocotiers pour en récupérer le fruit; fabriquer une canne à pêche, un arc ou encore un radeau... Vous devrez guider une autre rescapée privée de ses lunettes, traire une chèvre récalcitrante ou encore apprendre à cuisiner votre pitance avec les seuls moyens du bord. Allez, courage!

**Date de sortie:** fin 2005
**Éditeur:** Konami

**NOS IMPRESSIONS**

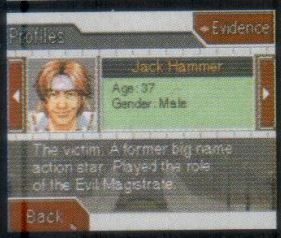
Un jeu de survie à l'interface très intuitive, qui exploite intelligemment les possibilités du micro et de l'écran tactile. Voilà qui semble prometteur...

Aidez votre compagne malvoyante à traverser cette rivière, au cours d'une phase vue de dessus.



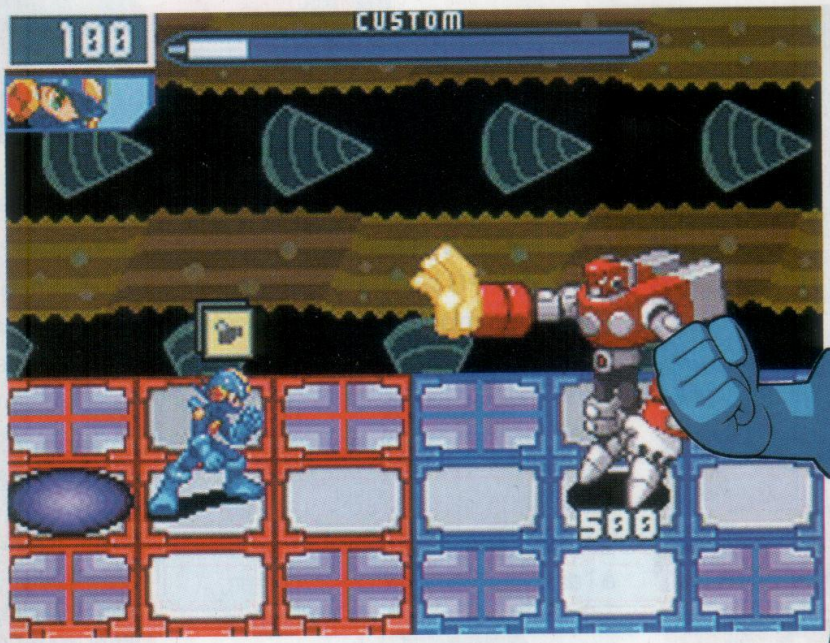
## AGE OF EMPIRE II AGE OF KINGS

Backbone Entertainment a relevé le challenge que représente l'adaptation d'*Age of Empire* sur DS. Les développeurs ont renoncé au temps réel en faveur d'une action au tour par tour qui n'est pas sans rappeler *Advance Wars*. Malgré les concessions faites au gameplay, l'âme d'*Age of Empire* semble bien présente.




## PHOENIX WRIGHT ACE ATTORNEY

*Phoenix Wright* est le jeu le plus inclassable de l'année. Vous incarnez un avocat qui mène des enquêtes dans un jeu au graphisme très orienté japanimation. Votre tâche consiste à interroger des témoins et réunir des preuves, puis à les présenter au tribunal au cours d'une plaidoirie.



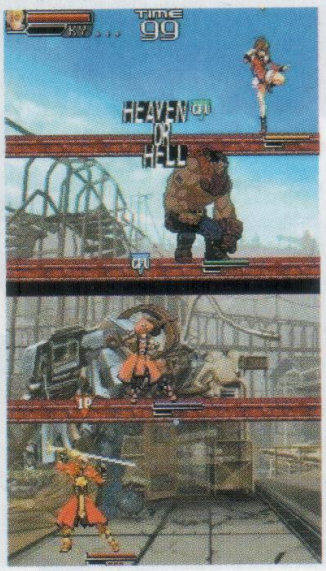

## MEGAMAN BATTLE NETWORK 5 DOUBLE TEAM

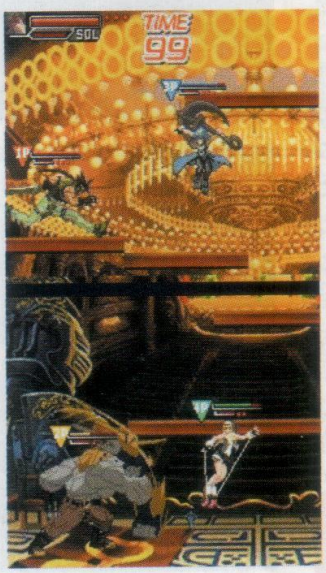
# Deux en un

**Megaman BN version Deluxe pour votre DS**

*Double Team* réunit les versions GBA *Team Protoman* et *Team Colonel* de *Megaman Battle Network 5*. Cela ne l'empêche pas d'inclure des adaptations spécifiques à la DS. Ainsi le déroulement des batailles est géré avec le stylet, tandis que vous encouragez vos combattants grâce au micro pour sauver le cyberespace.

**Date de sortie :** septembre 2005 **Éditeur :** Capcom




Les parties à quatre promettent d'être un joyeux boxon ! Sans doute de quoi redonner au titre une seconde jeunesse...

## GUILTY GEAR DUST STRIKERS

# Vertigineux

Au fil des épisodes sur console, *Guilty Gear* perdait peu à peu de son attrait. L'adaptation sur DS semble avoir les atouts pour y remédier. On y retrouve 21 persos des versions antérieures, qui s'affronteront dans des niveaux occupant les deux écrans. De nombreux mini-jeux seront de la partie, sans parler de possibilités multijoueurs très prometteuses.

**Date de sortie :** septembre 2005
**Éditeur :** Majesco

SNOWBOARD KIDS

# Le *Mario Kart* du snowboard

Les turbulents gamins qui dévalaient les pistes sur Nintendo 64 reviennent ! Le titre s'inspire de l'esprit *Mario Kart* et n'a rien d'une simulation puisque tous les coups sont permis. Boules de feu et autres boosts de vitesse sont quelques-unes des armes dont vous disposerez. À ce jeu de course s'ajoute une notion de figures à réaliser lors des sauts. Orienté multijoueur, ce jeu promet du fun.

**Date de sortie :** non communiquée
**Éditeur :** Atlus

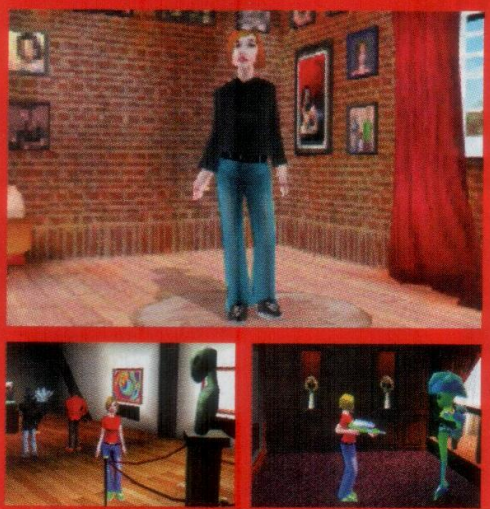
**Réalisez des sauts de plus en plus audacieux pour remplir votre jauge de points, dite « trickmetter », et ainsi débloquer de nouvelles figures.**

LES SIMS 2

# Sim hôtel

Les *Sims 2* vous met dans la peau d'un gérant d'hôtel aux petits soins pour ses pensionnaires. Les capacités de la DS sont mises à profit pour peindre des tableaux via l'écran tactile ou bien mixer des musiques à l'aide du micro. À noter que le mode sans fil permet d'échanger ses œuvres avec d'autres joueurs, et que le jeu propose un concept de boss inédit.

**Date de sortie :** automne 2005
**Éditeur :** Electronic Arts



Gérer le quotidien de l'hôtel et rendre vos clients heureux risque de ne pas être de tout repos.

**De l'aventure / action dans un monde plein de magie : l'esprit du roman est bien là.**

LE MONDE DE NARNIA

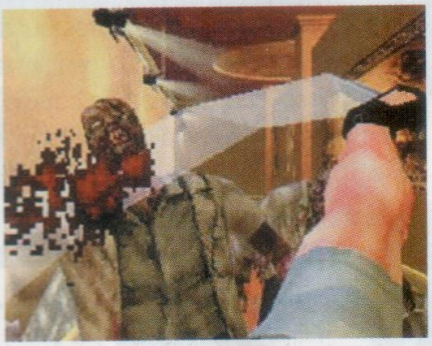
# Comme au cinéma

*Les Chroniques de Narnia*, œuvre de l'écrivain irlandais Clive Staples Lewis, fait l'objet d'un portage au cinéma ainsi que d'une adaptation sur console. Celle-ci prendra la forme d'un jeu d'action / aventure ayant pour cadre le monde féerique de Narnia. Vous y guiderez quatre enfants qui doivent mettre un terme aux méfaits d'une terrible sorcière. Centaures, loups-garous et autres gobelins seront au menu, ainsi qu'une ribambelle de puzzles où chaque héros pourra faire valoir ses capacités propres. Si *Le monde de Narnia* n'apparaît pas comme une révolution, nous sommes néanmoins impatients de le découvrir.

**Date de sortie :** dernier trimestre 2005 **Éditeur :** Disney Interactive

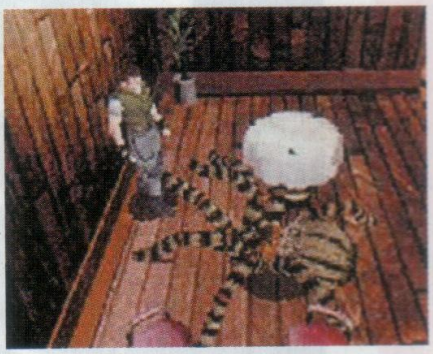
RESIDENT EVIL: DEADLY SILENCE

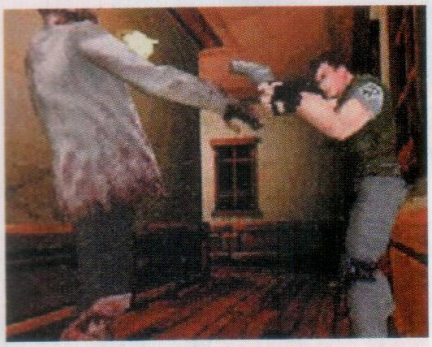
# L'horreur au bout du stylet



Si on nous avait dit un jour que nous pourrions jouer à *Resident Evil* sur une portable, nous ne l'aurions certainement pas cru. Et pourtant. Capcom vient de dévoiler les premières photos du remake de *Resident Evil* premier du nom, *Resident Evil: Deadly Silence*. Le jeu devrait être très proche de que nous avons connu sur console de salon: nous y ferons évoluer un des deux membres du S.T.A.R.S. parti enquêter dans un étrange manoir. Il semble que deux vues différentes soient proposées (troisième et première personne), et, comme le montre la première photos ci-dessous, que votre écran tactile sera mis à contribution, par exemple pour nettoyer un trop plein d'hémoglobine... Miam. Ça s'annonce toujours aussi gore et violent. À ne pas mettre entre toutes les mains, donc.

**Date de sortie:** mars 2006 (Japon) **Éditeur:** Capcom





La carte en haut de l'écran sera d'un grand secours si vous vous perdez.

HARRY POTTER ET LA COUPE DE FEU

# Stylet magique

Harry Potter vient squatter nos DS pour fêter la sortie de son prochain film. Une malédiction, dites-vous? Pas forcément. La version démo que nous avons pu découvrir à l'E3 montrait une phase de combat qui ressemble à celle d'un jeu de rôle au tour par tour. À la différence près que l'on réalise ses sorts en se servant du stylet comme d'une baguette. Pour repousser une boule de feu par exemple, il suffit de faire tournoyer son stylet sur l'écran tactile afin de créer un champ de protection. De même, dessiner diverses formes lors des phases d'attaque déclenche des sorts particuliers. Si ce système vient s'ajouter à la profondeur d'un jeu de rôle classique, cette aventure de Harry sur DS pourrait très agréablement nous surprendre.

**Date de sortie:** 10 novembre 2005

**Éditeur:** Electronic Arts

**NOS IMPRESSIONS**

La version était peu avancée, mais réaliser soi-même ses sorts en déplaçant le stylet est fort agréable. Avec quantité de sorts, on devrait bien s'amuser.

SONIC RUSH

# Les émeraudes sont éternelles

Des anneaux dorés protégeant leur porteur ? Des gemmes qui renferment une source de chaos ? Non, ce n'est pas un nouvel opus du *Seigneur des Anneaux* !

Ajoutez à tout ceci un hérisson bleu hyperactif et vous comprendrez que c'est le célèbre héros de Sega qui revient parmi nous. Après des aventures en 3D d'une qualité discutable, le voici qui flirte à nouveau avec ses premières amours. *Sonic Rush* renoue en effet avec les trois ingrédients qui ont rendu célèbre son héros il y a quinze ans déjà, lorsqu'il est apparu pour la première fois sur la console Megadrive : de l'action à gogo, une vue de côté claire et précise, et bien sûr une vitesse de déplacement à donner le tournis. Nous avons pu manipuler Sonic, et il répond au doigt et à l'œil à la moindre pression sur la croix : ce n'est pas du flan ! Nouveauté de taille : l'affichage des niveaux est maintenant réparti en hauteur sur les deux écrans. Les catapultes et loopings géants qui font valdinguer notre hérisson d'un coin à l'autre du champ de vision nous ont par ailleurs procuré pas mal de sensations fortes, vraiment dignes des premiers volets. Et ce n'est pas tout. Pour l'aider dans cette nouvelle chasse aux émeraudes, Sega offre à Sonic une compagne de choc : Blaze, féline au pelage mauve, sera à ses côtés. Enfin, on nous a promis des mini-jeux en pagaille. Sachant que la Sonic Team fut pionnière sur DS avec *Project Rub*, aucune inquiétude à avoir concernant la qualité de ces amuse-gueules tactiles.

**Date de sortie :** octobre 2005

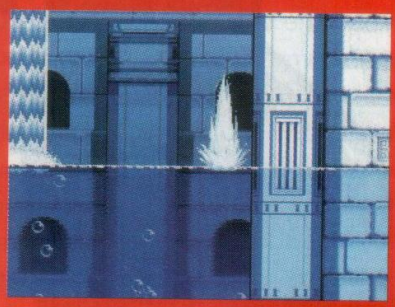
**Éditeur :** Sega

Le premier *Sonic* vous donnait le mal de mer ? Ça ne va pas aller en s'arrangeant !

Les décors évoquent un rafraîchissant trip méditerranéen : Grèce, Égypte et consorts.

**PRENEZ DE L'ALTITUDE !**

Le nouveau format des aventures de Sonic autorise pas mal de fantaisies. L'architecture des niveaux est bien sûr basée sur une notion d'altitude, déjà présente dans les premiers *Sonic*, mais jamais aussi bien exploitée ! La Sonic Team sait ce que viser haut veut dire.



**NOS IMPRESSIONS**

Un jeu qui dès les premières secondes se révèle rapide, bien ficelé, spectaculaire : loin des errements ennuyeux de la série *Sonic Adventure*. Du grand Sega !

ADVANCE WARS DUAL STRIKE

# Deux écrans, deux guerres !

C'est n'est plus sur un, mais bien deux fronts que vous allez devoir mener bataille avec la DS. Heureusement, la jouabilité est à la hauteur de la tâche !

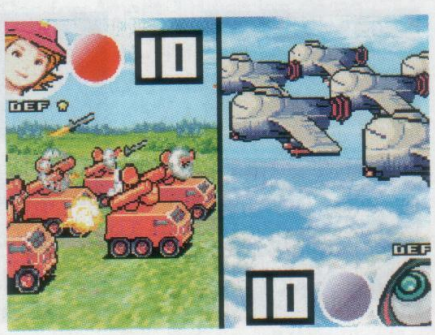
Oyez, oyez, la saga *Advance Wars* s'apprête à débouler sur la nouvelle portable, et elle semble avoir de quoi s'imposer, comme elle l'a déjà fait sur GBA. Si les différences graphiques entre la 32 bits et la 64 bits sont minimes, c'est surtout au niveau de la jouabilité que *Dual Strike* surprend. La gestion des différents éléments du jeu passe en effet entièrement par l'écran tactile. Qu'il s'agisse de créer des troupes via les menus ou encore d'en déplacer case par case, tout se fait à présent par l'intermédiaire du stylet. Le confort est ainsi total pour le joueur et les parties gagnent en dynamisme de façon incroyable. En tout cas dans la campagne solo. Ceci étant, les développeurs ont implémenté deux modes de jeu originaux. Le premier permet de mener deux fronts en même temps. L'un sur l'écran supérieur via les troupes aériennes et l'autre en bas avec les armées terrestres. Très logiquement, les boutons sont dans ce cas mis à contribution tout autant que le stylet. Même si cela peut paraître complexe à jouer au début, le plaisir est alors décuplé puisqu'il est possible, de plus, de combiner les offensives des deux généraux que vous contrôlez. Ceci afin de réaliser une attaque spéciale dévastatrice. Le second mode de jeu inédit vous met quant à lui aux commandes d'un bataillon qui doit abattre ses ennemis en les pointant au stylet ; un peu comme dans un jeu d'action façon arcade. Voilà qui va permettre de varier les plaisirs !

**Date de sortie :** 30 septembre 2005

**Éditeur :** Nintendo

**NOS IMPRESSIONS**

Sans surprise lors des premières minutes de jeu, *Dual Strike* prend toute sa dimension lors des batailles sur deux fronts. Le confort du stylet en plus !




Certaines missions se déroulent en temps limité, tachez de ne pas traîner !

Deux fronts, pour des batailles à la fois plus dynamiques et plus confortables.

METROID PRIME HUNTERS

# Samus n'est plus seule

Alors qu'il avait tant fait parler de lui lors de L'E3 2004, *MPH* s'est fait plutôt discret cette année. Pourtant, nous avons pu apprendre que le jeu en multi proposera des guerriers différents de Samus. Les joueurs se distingueront donc autrement que par leurs couleurs. Certains pouvoirs spéciaux seront accessibles, tels qu'invisibilité, rapidité, capacité de visée accrue, en fonction des bonus récoltés. Si les infos sur le mode solo manquent pour le moment, Nintendo axe la communication concernant son titre phare sur le mode multi et retarde même son bébé pour offrir compatibilité online.

**Date de sortie :** Courant 2006

**Éditeur :** Nintendo

**NOS IMPRESSIONS**

Le moteur graphique du jeu demeure efficace et ultra fluide. Enfin, les parties en multi sont jouissives, malgré une prise en main peu évidente au début.

Incarner d'autres personnages que Samus est désormais possible en multijoueur.

Il y a de fortes chances que le jeu soit vendu accompagné d'une cartouche vibrante.

METROID PRIME PINBALL

# L'aventure qui fait flipper !

Samus a toujours fait sensation, sous toutes ses formes. Voilà qu'elle nous revient dans une version flipper. La Morph Ball devient alors la boule permettant de réaliser les meilleurs scores en tentant de toucher des bonus répartis un peu partout sur le double écran de la console. Malgré d'impressionnants graphismes qui ne travestissent en rien l'univers, il s'agit de prime abord d'un flipper classique. Pourtant, chaque bumper frappé avec la Morph Ball donne lieu à un mini-jeu de tir ou d'action. L'un d'entre eux permet par exemple à Samus de se relever et de dégommer des pirates de l'espace avec son canon. Voilà un flipper pour le moins original et qui s'annonce rempli de mini-jeux en tout genre !

**Date de sortie :** non communiquée

**Éditeur :** Nintendo

**NOS IMPRESSIONS**

Mélange de flipper et de mini-jeux originaux, *Metroid Prime Pinball* sort des sentiers battus pour tenter de renouveler un genre que l'on croyait totalement figé.

# DS : on s'aime, on se protège

Voici tout ce qu'il faut pour garder votre petite console à l'abri des chocs et des orages, et ce en toute saison.

SACOCHE OFFICIELLE DS

## À portée de main

17/20

Bien pensée, cette sacoche est sans doute la plus adaptée pour voyager avec votre déesse. Elle peut contenir jusqu'à neuf jeux bien calés dans des emplacements plastifiés, les câbles et écouteurs dans la façade avant et la partie supérieure, tandis que la console, elle, se glisse dans une astucieuse petite poche matelassée et zippée sur le côté. Bien à l'abri des coups, elle en sort pourtant aisément pour coulisser dans la paume de votre main. Quatre coloris sont disponibles : rouge, gris, bleu ou noir. De plus, les notices des jeux tiennent dans la façade rabattable. Le parfait cadeau pour un amateur de DS, à offrir ou à s'offrir : y'a pas de raison !

**Prix :** environ 15 €
**On aime :** le rangement optimisé

MADRICS PACK ACCESSOIRES 18 EN 1

## Pochette surprise !

14/20

Ce pack DS de Madrics contient un tas d'accessoires utiles : une boîte de rangement en métal, les habituels protège-écran, écouteurs, adaptateur allume-cigare… Mais alors, qu'a-t-il de plus que ses concurrents ? Un câble pour recharger la console via le port USB d'un PC ou d'un Mac. Et deux stylets télescopiques, pour les grandes mains ! Un pack très utile et complet.

**Prix :** environ 25 €
**On aime :** la boîte en métal pour ranger le tout.

KITS MADCATZ

## Simples et efficaces

13/20

Une simple housse semi-rigide, voilà à quoi ressemble cette pochette de protection fournie dans les packs MadCatz Mobile Kit et Kit Pro. Dépourvue de passant de ceinture ou de bandoulière, elle se révèle en tout cas étonnamment efficace si vous décidez de transporter votre DS dans un sac à dos ou un cartable. Épousant au plus près les formes de la console, elle garantit encombrement minimum et protection optimale, même si vos affaires sont malmenées. Parfait si vous n'avez pas spécialement envie de trimballer avec vous une sacoche encombrante — mais attention, pour caser les accessoires, il vous faudra trouver autre chose… Pas pingre pour deux sous, MadCatz vous fournit tout de même des boîtes de protection pour vos cartouches.

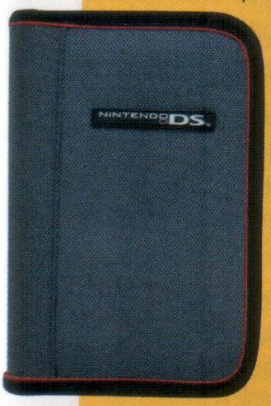
**Prix :** environ 17 € et 25 €, selon le kit choisi **On aime :** la simplicité

■ BOÎTE DE RANGEMENT GAME FOLIO

7/20

## Recalé !

C'est assurément l'étui qui nous a le moins convaincu. Grand, à la limite d'être encombrant, sans poignée ni bandoulière, il fait penser à ces pochettes matelassées qui accueillent des dizaines de CD. La console est tenue en place par deux courroies bien pratiques, certes, mais le rangement est chaotique : deux petits filets qui vont tenir vos cartouches et câbles en vrac. On a vu mieux, et avec tous les accessoires présents dans ces pages, il serait dommage de s'offrir celui-ci. On vous aura prévenu !




**Prix :** environ 13€
**On aime :** la solidité, mais bon...

■ ÉTUI TRANSPAK SWITCH'N'CARRY

## Pour les cow-boys urbains

Oubliez son vilain mousqueton en plastique, totalement cheap et trop fragile pour être fiable : cet étui se porte à la ceinture comme la présence d'un passant très solide l'indique. Votre DS est bien protégée par le rembourrage discret et efficace de l'étui, vous êtes libres de vos mouvements et pouvez la dégainer rapidement en cas de duel impromptu. Une petite poche zippée un peu moins facile d'accès contiendra une poignée de jeux si vous le désirez. Si vous êtes amateurs de baggy et autres futals à ceintures, c'est parfait. Mais si vous êtes survêt / streetwear, y'aura comme un hic...

14/20

**Prix :** environ 9 €
**On aime :** pas cher et efficace !

■ DECALGIRL DS SKINS

## DS psychédélique

16/20

Contrairement au Japon où les joueurs ont le choix entre plusieurs couleurs, les DS en Europe sont grises, désespérément monochromes. En attendant les DS bleues et rouges disponibles sous peu, voici de quoi égayer un peu votre console : le site de Decalgirl propose un grand choix de décalcomanies à poser sur votre DS pour la rendre plus attrayante. Camouflage, pin-up, Spider-Man ou encore plus de 80 motifs et dessins différents, pour un résultat bien flashy. En plus, ça se retire sans abîmer ni même salir la console. Les plus talentueux d'entre vous peuvent même créer et commander leur propre design sur le site web www.Decalgirl.com !

**Prix :** moins de 8 € **On aime :** le choix impressionnant !

## KILLER7

# Kill Bill Parano

Après *Resident Evil*, Capcom se lance dans un nouveau jeu pour adultes, encore plus violent, plus expérimental – et plus traumatisant.

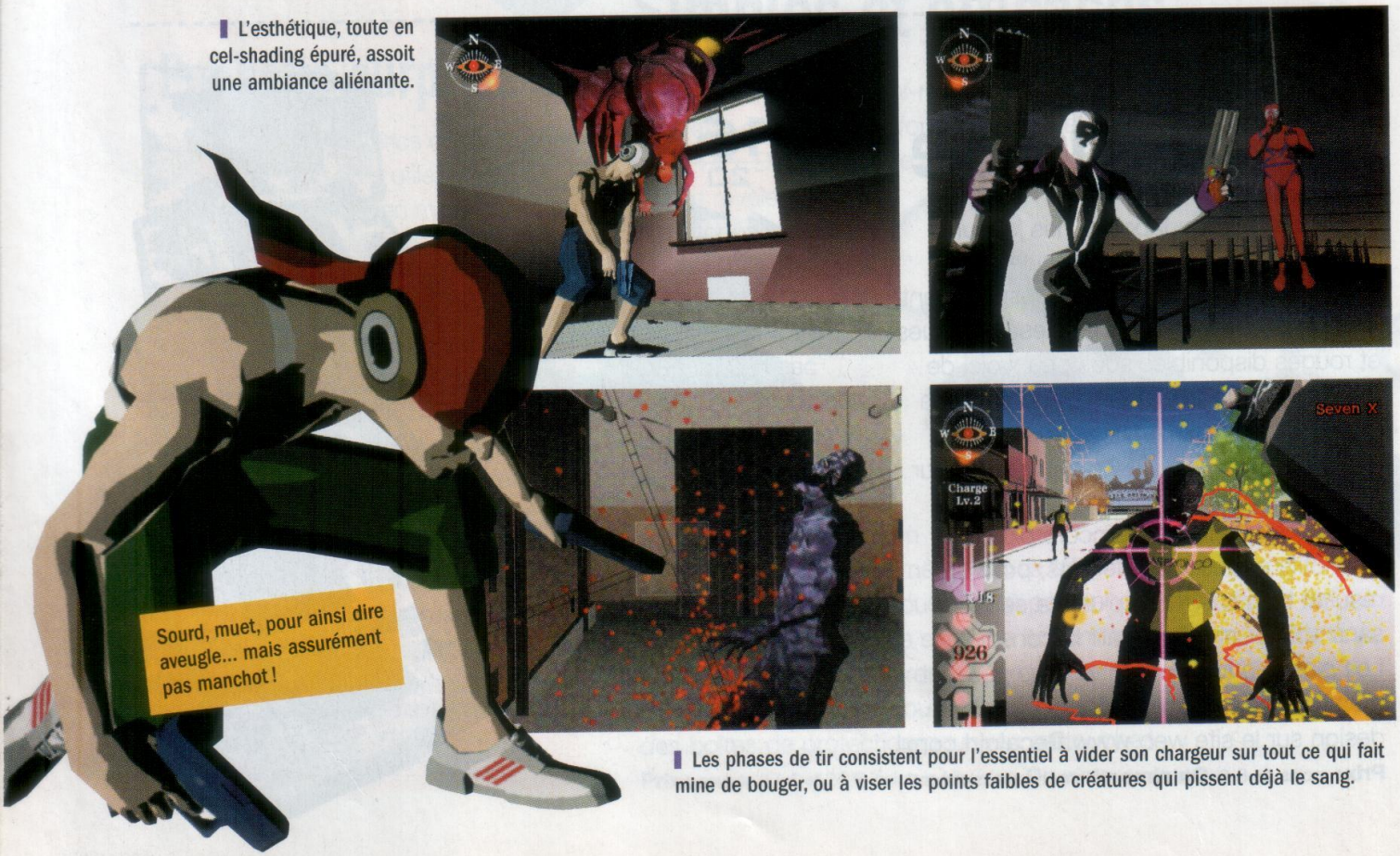
Ils sont sept assassins, les Killer7, tous plus cinglés et sanguinaires les uns que les autres. Entre la fille télékinésiste, l'espèce de brute efféminée aux deux lance-roquettes, le petit voleur roi de la serrure et le sourd-muet hystérique du double six-coups, les diverses personnalités de la famille Smith jettent un malaise certain. Mais qui est à leur tête ? Harman, un mystérieux prophète en fauteuil roulant, qui les dirige à distance. L'aventure prend la forme excentrique d'un parcours sur rails (les chemins sont prédéterminés, le joueur ne dispose d'aucune liberté de mouvement), entrecoupé de quelques énigmes, et de nombreux combats contre d'étranges zombis, véritables « bombes humaines ». Sur fond de crise diplomatique internationale, d'expérimentations scientifiques et de lutte mystique, *Killer7* navigue en eaux troubles entre action, aventure, et pure expérience esthétique, à la fois onirique, glauque et ultra-sanglante.

**Éditeur :** Capcom

**NOS IMPRESSIONS**

**Un jeu étrange mais profondément marquant. Il faut pardonner les maladresses du gameplay, pour pénétrer dans cette aventure ultra-violente et charismatique.**

L'esthétique, toute en cel-shading épuré, assoit une ambiance aliénante.




Les phases de tir consistent pour l'essentiel à vider son chargeur sur tout ce qui fait mine de bouger, ou à viser les points faibles de créatures qui pissent déjà le sang.

BATMAN BEGINS

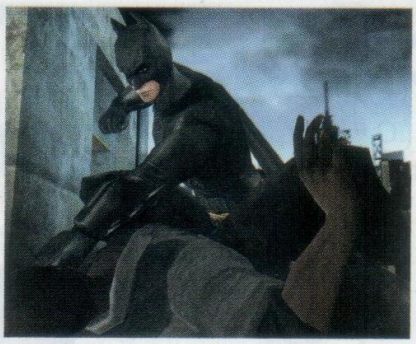
# Poudre aux yeux

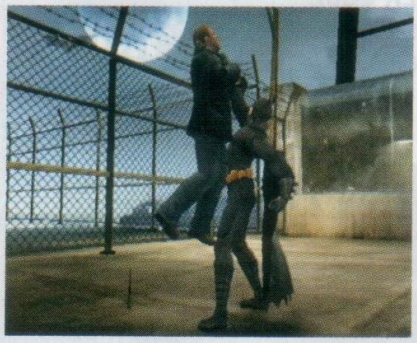
Croyez-le ou non, depuis que Bruce Wayne est orphelin, il n'a plus qu'une seule envie : imiter Sam Fisher. La preuve avec ce jeu, où, en prétextant de rétablir l'ordre public, Batman se met à l'infiltration façon *Splinter Cell*, saupoudrée de bonne castagne et de quelques courses en Bat-mobile. C'est qu'à Gotham City, la peur est au sens propre au cœur de l'action : il faut savoir rester discret, œuvrer dans l'ombre et surprendre ses adversaires, de préférence en utilisant le décor avec éclat. Avoir travaillé votre réputation de cauchemar vivant vous permettra alors de rester en vie tout en traversant des niveaux bardés de gardes armés jusqu'aux dents.

**Éditeur :** Activision

**NOS IMPRESSIONS**

Sombre et flamboyante, cette adaptation est surtout flatteuse : la mise en scène spectaculaire maquille un gameplay dirigiste et somme toute un peu pauvre.





Batman aime surgir dans le dos des gardes pour les soumettre à un interrogatoire musclé.

MEDAL OF HONOR : LES FAUCONS DE GUERRE

# De plus en plus haut

Dernier épisode en date d'une série de renommée mondiale, ce nouvel *MoH* cumule les qualités. Immersion totale, graphismes et animations de bon niveau, multijoueur, on ne peut qu'avertir les initiés d'une difficulté accrue, le tout pour plus de réalisme. Le jeu implique d'ailleurs davantage de subtilité, car vous dirigez trois soldats en plus de vous-même.

**Éditeur :** Electronic Arts

**NOS IMPRESSIONS**

Il faut progresser à pas de loup dans ce nouvel opus de la série. Le sentiment d'immersion est fort, et l'on se retrouve plus proche du soldat que du héros.

## À VENIR

ZELDA : TWILIGHT PRINCESS

# Un loup dans la bergerie

Nous n'en pouvions plus d'attendre le nouveau *Zelda* sur NGC ! Il a été enfin présenté à l'E3. Au programme : un Link plus mature, qui peut se transformer en loup, des ballades à cheval et un univers trois fois plus vaste que celui d'*Ocarina of Time*. Un futur monstre que nous vous présenterons dans notre prochain numéro.

**Date de sortie :** 2006 **Éditeur :** Nintendo

## TOP 10

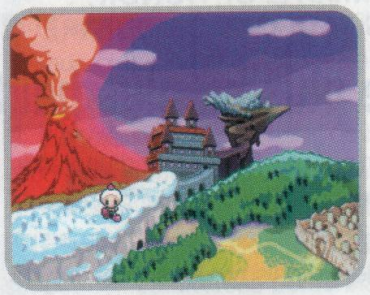
Nintendo LE MAGAZINE OFFICIEL

| | |
|---|---|
| 1 | The Legend of Zelda The Wind Waker |
| 2 | Resident Evil 4 |
| 3 | Mario Kart Double Dash !! |
| 4 | Super Mario Sunshine |
| 5 | Metroid Prime |
| 6 | Paper Mario 2 |
| 7 | The Legend of Zelda Four Swords Adv. |
| 8 | Baten Kaïtos |
| 9 | Animal Crossing |
| 10 | Beyond Good & Evil |

# De la bombe, bébé !

*Castlevania*, *Bomberman*, *Ridge Racer*… Outre ces valeurs sûres, déjà éprouvées sur d'autres consoles, la DS transforme l'essai avec des jeux originaux tels que *Meteos* ou *Yoshi Touch & Go*. Notre petite préférée prend sa vitesse de croisière et ne cesse d'étonner. Voici plus de 30 pages de tests pour vous aider dans vos choix.

64



## BOMBERMAN DS

Sur console de salon, la série avait perdu de son mordant. La DS rectifie le tir !

54

## ANOTHER CODE

Une aventure hors du temps, onirique et énigmatique. Ashley a besoin de vous !

44

## METEOS

Parmi les *Tetris*-like, *Meteos* se pose là. Diabolique en solo, inévitable en multi !

50

## RIDGE RACER DS

Namco vous invite à piloter via l'écran tactile et à vivre une expérience inédite.

74

## CASTLEVANIA : DAWN OF SORROW

Konami vous emmène chasser vos ennemis les plus flippants, dans un épisode de haute volée.

## Les jeux préférés de l'équipe

### Aymeric

**PAC-PIX**

*« Pac-Man trouve une seconde jeunesse sur Nintendo DS, et exploite parfaitement les outils tactiles de la machine. »*

### Spy

**METEOS**

*« J'arrive pas à le lâcher ! J'en rêve toutes les nuits ! J'empile, je fais décoller les meubles chez moi ! Ne laissez pas cet alien envahir votre vie ! »*

### William

**ANOTHER CODE**

*« Sûrement le jeu le plus créatif de la DS, celui qui utilise la console au mieux tout en mettant en scène une histoire prenante, cohérente et originale. Un grand moment. »*

## Les notes de la rédaction


| | |
|---|---|
| Sans commentaire | 1-2 |
| N'a de jeu vidéo que le nom | 3-4 |
| On cherche encore ce que l'on peut y sauver | 5-6 |
| Intérêt et réalisation ne sont pas au rendez-vous | 7-8 |
| Moyen... Vous trouverez mieux sans difficulté | 9-10 |
| Acceptable, mais perfectible | 11-12 |
| Satisfaisant, si le genre vous intéresse | 13-14 |
| Très bon dans le genre en question | 15-16 |
| Excellent. Foncez les yeux fermés | 17-18 |
| La perfection est-elle vraiment de ce monde ? | 19-20 |


## Les tests DS

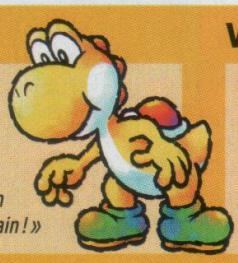

| | |
|---|---|
| ANOTHER CODE : MÉMOIRES DOUBLES | 54 |
| BOMBERMAN DS | 64 |
| CASTLEVANIA : DAWN OF SORROW | 74 |
| COCOTO KART RACER | 72 |
| MADAGASCAR | 68 |
| METEOS | 44 |
| NEED FOR SPEED : UNDERGROUND 2 | 62 |
| PAC-PIX | 60 |
| RETRO ATARI CLASSICS | 71 |
| RIDGE RACER DS | 50 |
| ROBOTS | 70 |
| SPLINTER CELL : CHAOS THEORY | 46 |
| STAR WARS EPISODE III | 58 |
| YOSHI TOUCH & GO | 52 |

### Stonehenge

**METEOS**

*« Ce jeu de réflexion exploite à merveille les capacités de la console. Très prenant, Meteos est l'un des meilleurs jeux DS. »*

### Leflou



**YOSHI TOUCH & GO**

*« Ce n'est pas le jeu DS le plus impressionnant, mais son gameplay original m'a vraiment séduit. En plus, on peut y jouer d'une seule main ! »*

### Wonder

**PAC-PIX**

*« Voilà un titre original, qui reprend une icône du jeu vidéo tout en utilisant à la perfection les capacités de la DS. Du grand art ! »*

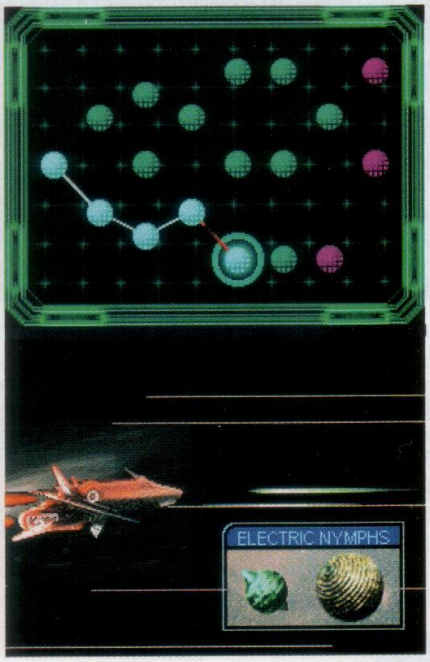
# METEOS

JEU ÉTRANGE À PREMIÈRE VUE, *METEOS* NE PAIE PAS DE MINE. MAIS UNE FOIS LE PRINCIPE ASSIMILÉ, ATTENTION, IL EXISTE UN RISQUE RÉEL ET SÉVÈRE D'ACCOUTUMANCE.

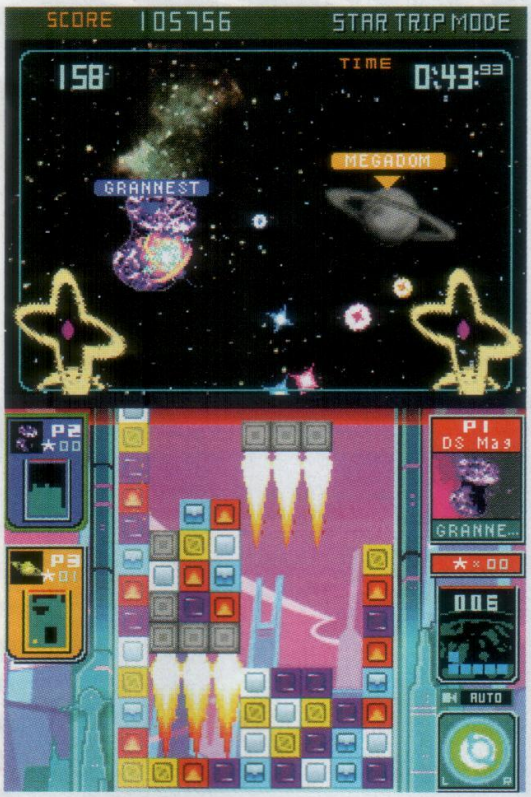
**PLUS**
- Très prenant
- Idéal à plusieurs
- Parties rapides

**MOINS**
- Migraineux s'abstenir
- Parfois confus
- La bataille finale

De prime abord, *Meteos* évoque un *Tetris*. Mais à y regarder de plus près, on constate rapidement qu'il n'a rien à voir avec le légendaire best-seller qui a rendu célèbre Alexey Pajitnov. En fait, il rappelle plutôt un certain *Columns*, que les plus âgés d'entre vous connaissent peut-être. La différence principale avec *Tetris*, c'est qu'on raisonne ici en termes de colonnes et non de lignes horizontales. Il a de plus la caractéristique d'être jouable exclusivement au stylet. Les parties se déroulent sur des planètes disposant chacune une gravité différente. Ces planètes sont bombardées par des « meteos », des cubes de couleurs variées qui s'empilent les uns sur les autres. Votre objectif consiste à repousser ces meteos hors de l'attraction de la planète. Le stylet s'utilise alors pour déplacer verticalement un



**GENRE** RÉFLEXION **NOMBRE DE JOUEURS** 1 À 4 **SAUVEGARDE** SUR CARTE
**DÉVELOPPEUR** Q ENTERTAINMENT **ÉDITEUR** NINTENDO **PRIX** ENVIRON 40 €




Alignez horizontalement trois meteos d'un même type pour procéder à la mise à feu de l'empilement.

En multi, les meteos mis sur orbite retombent sur les tableaux adverses et adoptent une couleur aléatoire.

## LA FUSION METEOS

Il existe douze catégories de meteos. Chacun des meteos mis sur orbite est comptabilisé. Vous pouvez ensuite fusionner plusieurs d'entre eux pour débloquer de nouvelles planètes, qui correspondent à de nouveau environnements, et acquérir des bonus utilisables au cours de vos parties.

cube sur l'empilement de façon à en aligner au minimum trois d'une même couleur. Lorsque trois cubes d'une même couleur se retrouvent alignés horizontalement ou verticalement, tous les meteos empilés au-dessus décollent plus ou moins haut selon la gravité de la planète que vous défendez. Si l'alignement est vertical, seule la colonne concernée décolle. Là où le jeu devient génial, c'est que l'on peut réaliser des combos avec les meteos déjà en vol afin d'obtenir un boost supplémentaire et définitivement repousser les piles hors de l'attraction planétaire. L'autre possibilité de combo consiste à anticiper la descente d'un ou plusieurs empilements de sorte qu'un nouvel alignement se crée au moment de l'atterrissage. On trouve un mode Contre la Montre où le but est de rester en vie un temps donné, c'est-à-dire d'éviter que l'empilement n'atteigne le haut de l'écran. L'autre variante consister à repousser dans l'espace un certain nombre de meteos en un minimum de temps. Déjà excellent en solo, le jeu est bien sûr jouable à plusieurs (avec une seule cartouche), où il prend une toute nouvelle dimension stratégique. Chaque meteo renvoyé dans l'espace retombe sur le tableau de l'adversaire et adopte une couleur aléatoire lorsqu'il se pose sur l'empilement. Par ailleurs, le jeu regorge de bonus et d'options en tout genre, et se prête particulièrement bien à la chasse aux records. Si le concept du jeu est tout bête, il se révèle vraiment prenant, aussi bien en solo qu'à plusieurs. **STONEHENGE**

**DÉJÀ EXCELLENT EN SOLO, LE JEU EST JOUABLE EN MULTI ET PREND ALORS UNE NOUVELLE DIMENSION STRATÉGIQUE.**

**RÉALISATION**
Plutôt simpliste, elle se résume à des cubes de couleur, avec des décors de fond de qualité.

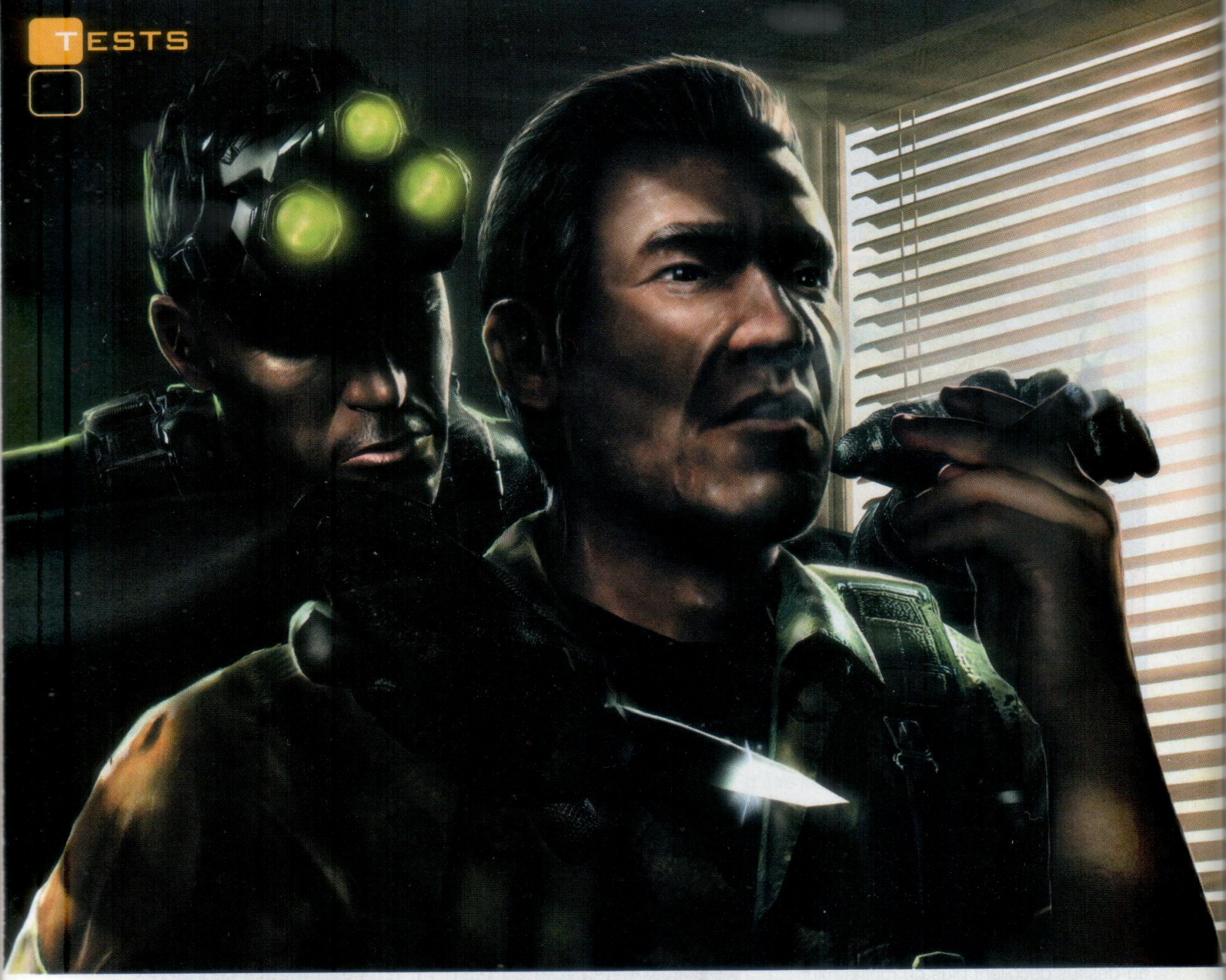
**JOUABILITÉ**
D'une simplicité enfantine, le jeu exploite à merveille les possibilités de l'écran tactile.

**SON**
Les musiques sont entraînantes, mais elles ont paradoxalement un caractère hypnotique.

**DURÉE DE VIE**
C'est typiquement le style de jeu que l'on ressortira avec plaisir dans dix ans.

**VERDICT** *Meteos* est basé sur un concept simple, délicieusement accrocheur, aussi bien en solo qu'à plusieurs. Et par dessus le marché, il exploite parfaitement l'écran tactile. Un des meilleurs jeu DS à ce jour.

**16**/20



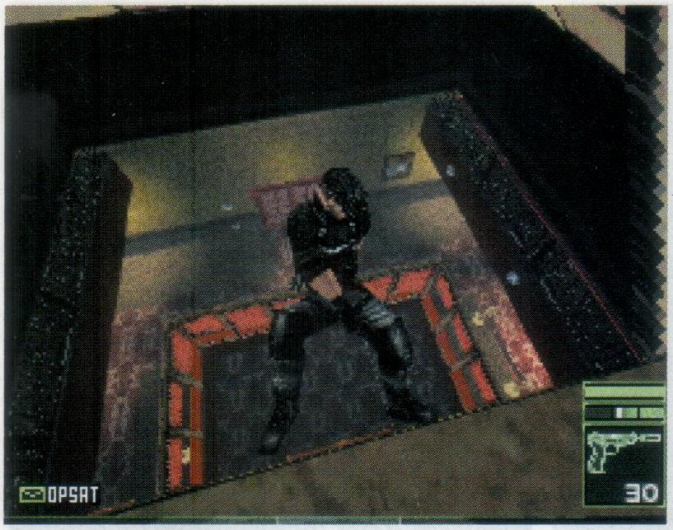
# SPLINTER CELL : CHAOS THEORY

DES LACUNES TECHNIQUES ET UNE EXCESSIVE DIFFICULTÉ EMPÊCHENT CE *CHAOS THEORY* DE DEVENIR UN MUST SUR DS. DOMMAGE, CETTE VERSION AVAIT TOUT D'UNE GRANDE.

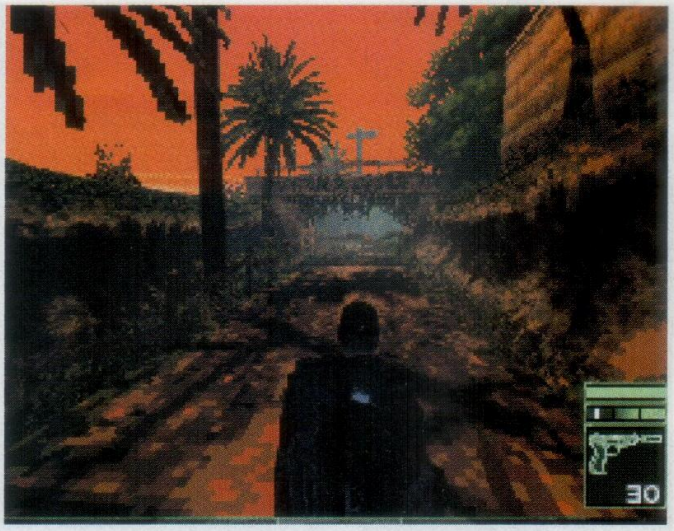
**PLUS**
- Durée de vie
- Musiques de qualité
- Mode multijoueur

**MOINS**
- Difficulté mal réglée
- Maniabilité perfectible
- Vision de nuit saccadée

Nous l'attendions avec impatience, ce *Splinter Cell*. Tout en 3D, offrant des graphismes très respectables, on s'imaginait déjà, plongé dans le noir et stylet à la main pour crocheter les serrures sans faire de bruit. Autant le dire tout de go, nous sommes déçu par ce jeu. Déçu parce qu'on aurait aimé qu'il soit plus fluide, plus maniable. Mais ce n'est pas le fond du problème, car pour un titre relativement récent dans la ludothèque DS, le jeu ne s'en sort pas si mal que ça dans le registre purement technique. Non, la plus grosse déception est essentiellement liée à un très mauvais réglage de la difficulté. Comme si Ubisoft avait pressé les développeurs pour sortir le jeu à temps coûte que coûte sans trop de tests préalables. Disons même qu'un bon mois de réglage n'aurait pas été de trop, et aurait sans doute rendu ce jeu beaucoup plus attractif qu'il ne l'est au final.
J'ai personnellement mis un point d'honneur à progresser le plus loin possible (jusqu'au niveau 4), mais à quel prix ! Beaucoup de




Malgré un côté dirigiste très prononcé, on rentre très vite dans la peau de l'agent spécial Sam Fisher.




Chaque niveau possède une teinte particulière. La récompense pour avoir passé des heures sur le précédent !

frustrations et d'incompréhension. Pourquoi le garde m'a-t-il repéré alors que j'étais dans le noir ? Pourquoi un Game over alors que je grimpe sur cette caisse ? Fallait pas ? Ah ben oui, tiens, si je grimpe plutôt par là, je peux poursuivre… mais sans plus d'explications. *Splinter Cell* amène trop souvent le joueur à recommencer, soit par manque de balles, soit par manque de temps (car certaines parties des missions sont minutées). À la fin, on connaît les niveaux par cœur et là, après des dizaines et des dizaines d'essais, on parvient à finir un niveau, heureux et quelque part soulagé d'avoir pris le dessus sur le jeu.

Tout était pourtant réuni pour faire de *Splinter Cell* un grand jeu DS. L'ambiance, déjà. Les musiques sont excellentes et les bruitages parfaitement adéquats. Trouver sa position avec la console prend tout de même un peu de temps, pour arriver à se mouvoir sans trop de souci dans les niveaux. Le stylet permet de bouger la caméra, le bouton de flanc gauche de

## UTILISATION DE L'ÉCRAN TACTILE

Pour ne pas avoir à trop souffrir de déplacements mal contrôlés, il est important de bouger régulièrement la caméra avec le stylet, voire de l'ajuster en permanence. À l'aide de l'écran tactile, vous avez aussi accès à des informations (mails et autres briefings) pouvant vous aider dans les missions. Passer par l'entraînement est indispensable pour maîtriser ces différents types de mouvements.

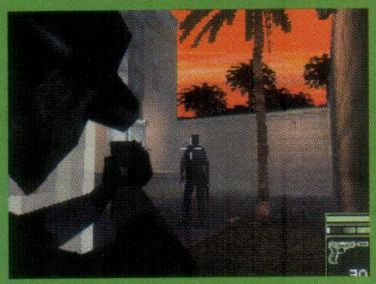
Bouger la caméra en restant bien dissimulé permet d'anticiper la venue des gardes.

La gestion de l'inventaire se fait au stylet. Changer d'arme s'effectue donc au calme.

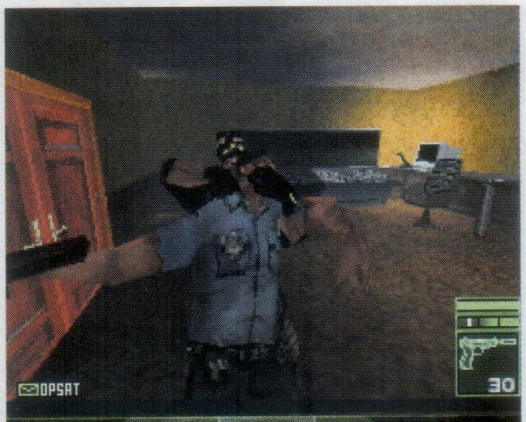
**LA PLUS GROSSE DÉCEPTION N'EST PAS LIÉE À UN ASPECT TECHNIQUE MAIS AU RÉGLAGE DE LA DIFFICULTÉ.**

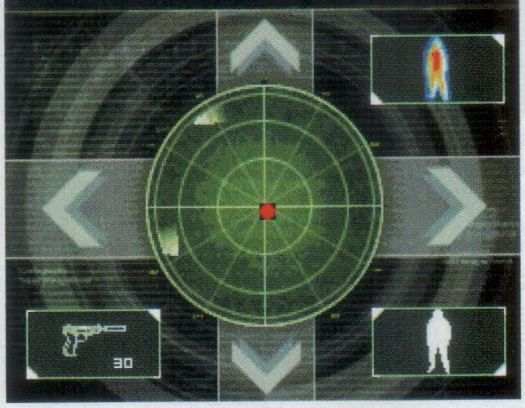
## UTILISATION DES ARMES

C'est clair, *Splinter Cell* n'est pas un FPS. Mais bon, on aurait quand même apprécié plus de souplesse dans les scènes de gunfight. Sortir son arme prend un peu de temps et il faut ensuite utiliser le stylet avec rapidité pour viser correctement. De quoi se prendre quelques balles dans le buffet avant de prendre le pli. Comme pour contrebalancer cela, certaines missions exigent de ne surtout pas utiliser d'armes, vous ne serez donc pas trop pénalisé si vous n'êtes pas une fine gâchette.



Pour éviter de vous faire repérer par les caméras, restez hors de leur champs de vision en passant en dessous ou brouillez-les à l'aide de grenades spéciales.



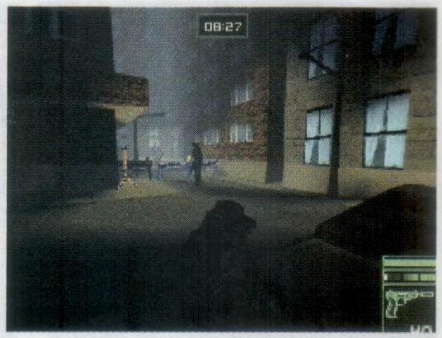

Dans la plupart des cas, il est préférable d'assommer ses adversaires plutôt que de les tuer.

ralentir sa marche et d'être plus silencieux. La panoplie de mouvement mis à disposition force également le respect. Il est possible de s'accroupir, de se plaquer contre un mur, de balancer une canette pour attirer un garde, puis de choisir entre l'agripper pour l'assommer, tenir en joue d'autres gardes, l'interroger ou l'éliminer purement et simplement. Pour le coup, vous avez le choix des armes !

Difficile en outre de trouver grand-chose à redire sur le contenu. Huit niveaux assez bien fichus et un mode multijoueur qui permet de parcourir des niveaux d'infiltration à deux ou de s'affronter en Deathmatch jusqu'à quatre joueurs, par équipes ou non. On notera aussi l'excellente utilisation qui est faite du stylet lors des phases où vous devez crocheter des serrure. Sortir son stylet juste avant d'œuvrer est le genre de petit rien qui met vraiment dans l'ambiance.

Les joueurs les plus patients et tenaces passeront peut-être outre les reproches principaux que nous faisons à ce jeu en ce qui concerne sa difficulté. Reste que *Splinter*

# SPLINTER CELL : CHAOS THEORY



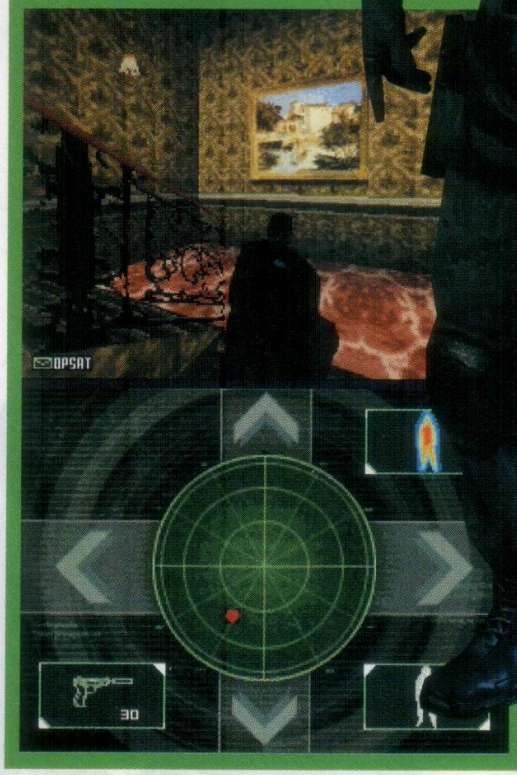

L'utilisation de vos lunettes spéciales s'impose parfois, pour bénéficier des visions alternatives, mais toujours au prix d'une animation saccadée.

*Cell : Chaos Theory* n'est pas un jeu que l'on peut acheter les yeux fermés, vous pourriez être vraiment déçu par son excessive difficulté. Les dernières lacunes techniques viendront sans doute convaincre l'indécis d'aller porter son choix ailleurs. Il est vraiment regrettable qu'Ubisoft n'aie pas retardé la sortie du jeu pour peaufiner tout ça. Résultat : nous vous conseillons d'y réfléchir à deux fois avant d'acheter ce titre. **LEFLOU**

Interroger certaines cibles est impératif pour poursuivre l'aventure. Mieux vaut donc ne pas défourailler à tout va...

## SCRUTEZ VOTRE RADAR

Si vous avez l'intention de jouer plus de cinq minutes, apprenez à utiliser toutes vos options permettant de repérer en un clin d'œil si vous êtes visible ou non.




**RÉALISATION**

La 3D est soignée mais certaines saccades perturbent carrément la maniabilité.

**JOUABILITÉ**

Il faut du temps avant de se sentir à l'aise avec les commandes. Pas très instinctif.

**SON**

La qualité des bruitages et des musiques montre à quel point la DS peut faire des merveilles.

**DURÉE DE VIE**

Un mode solo assez fourni et une alternative à plusieurs, à condition d'avoir plusieurs cartes.

**VERDICT** *Splinter Cell* rate sa cible sur DS. Prise en main délicate, difficulté très mal dosée... Seule la partie graphique rattrape le tout, mais c'est loin d'être suffisant. Une déception...

**10**/20

# RIDGE RACER DS

LE JEU DE COURSE LE PLUS INTUITIF DE LA DS MANQUE DE PEU LA POLE POSITION. ET MALHEUREUSEMENT, LA FAUTE EN INCOMBE À DES DÉTAILS TECHNIQUES.

**PLUS**
- Conduite à la dragonne
- Multi à six joueurs
- Les sensations

**MOINS**
- Gestion des collisions
- Les courses Reverse
- Graphismes décevants

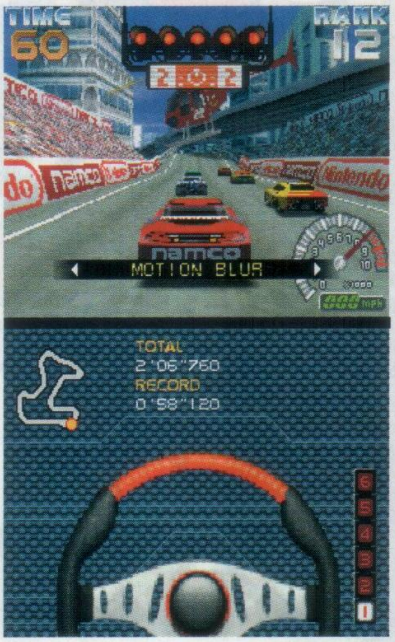
Loin des simulations austères, la serie des *Ridge Racer*, nerveuse et rapide, a toujours eu pour objectif de proposer le meilleur jeu de course arcade. Mais cette fois, le résultat n'est pas vraiment à la hauteur de nos espérances. Première déception, et pas des moindres : les graphismes. Les décors ne manquent pas de détails, mais la modélisation assez moyenne et les textures parfois confuses ne permettent pas à *RRDS* de rivaliser avec les meilleurs jeux 3D de la machine. Cela reste néanmoins acceptable et finalement, l'essentiel n'est pas là. Malgré cette faute de goût, Namco a fait fort en exploitant avec brio l'écran tactile. En effet, il est possible de jouer de trois manières différentes. Les plus conservateurs d'entre vous se cantonneront aux traditionnels croix et boutons, alors que les plus aventuriers tenteront l'expérience au stylet. On déplace alors un volant virtuel placé sur l'écran tactile tout en accélérant avec la croix directionnelle. Difficile à maîtriser au début, cette jouabilité offre cependant la plus grande précision. Mais le must reste tout de même de jouer à la dragonne. Votre pouce déplace alors le volant de l'écran inférieur et vos petits doigts freinent ou accélèrent grâce aux boutons. Cette configuration originale procure les meilleures sensations. Dérapages contrôlés, débordements, passages de chicanes jouissifs, etc., sont à portée de pouce, et les sensations procurées par cette jouabilité sont tout simplement inégalées, tous supports confondus. Cela représente tout de même un temps d'adaptation assez long. D'autant que c'est l'occasion de se rendre compte des énormes défaillances de la gestion des collisions. En effet, le moindre choc avec un concurrent lui donne forcément l'avantage. À tel point que certains vous rentrent carrément dedans par l'arrière et se retrouvent devant vous ! Autant être clair : perdre une course à cause de ce problème est plus que rageant. Les habitués du genre passeront outre, puisqu'avec un peu de bouteille, on peut aisément éviter ces désastreuses collisions. Enfin, le mode multijoueur permet à six possesseurs de DS de s'affronter avec une seule cartouche. De quoi s'éclater comme des bêtes, tant il y a de challenges à remporter. **AYMERIC**

**LA JOUABILITÉ QUI ASSOCIE LA DRAGONNE AUX BOUTONS OFFRE DES SENSATIONS VRAIMENT INÉDITES.**

**GENRE** COURSE **NOMBRE DE JOUEURS** 1 A 6 **SAUVEGARDE** SUR CARTE
**DÉVELOPPEUR** NAMCO **ÉDITEUR** NINTENDO **PRIX** ENVIRON 49 €

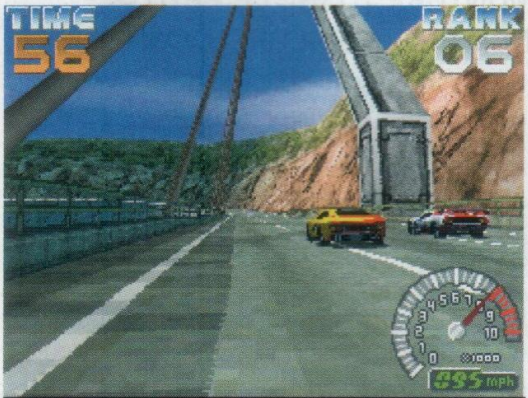
## POUCE !

Certains pesteront au début contre la jouabilité à la dragonne. Les premiers tours de pistes sont vraiment ardus, mais avec le temps, c'est à coup sûr dans cette configuration que vous prendrez votre pied en course !




Sur le départ, les occasions de toucher un adversaire sont nombreuses. Tension...

Le rendu du « Drift » (dérapage contrôlé), n'a rien de réaliste dans cet opus.



Petit détail sympa : des hélicoptères et parfois même des avions survolent le parcours et s'approchent pour suivre la course. Ça ne sert à rien, mais ça met de l'ambiance.

**RÉALISATION**
Des textures plus propres et une meilleure finition auraient été appréciables.

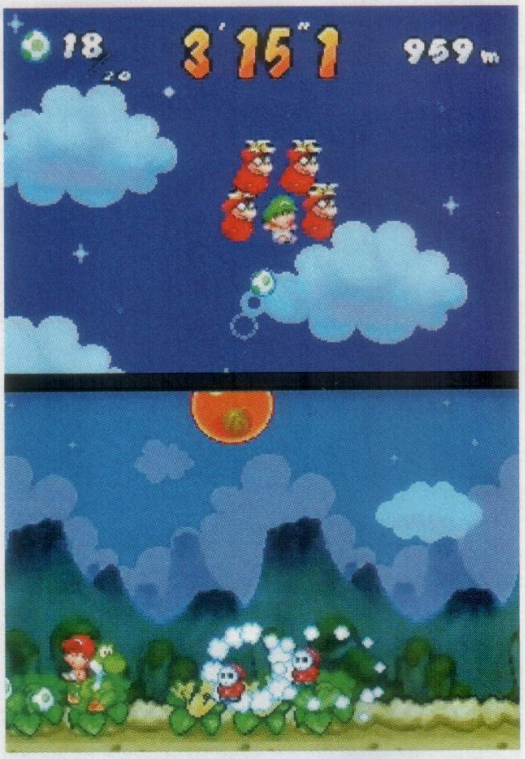
**JOUABILITÉ**
Classique, précise ou originale, à vous de choisir. Mais à la dragonne, ça déchire ! À tester.

**SON**
De bonnes musiques et des sons efficaces renforcent les sensations en course.

**DURÉE DE VIE**
La vingtaine de circuits (quelques-uns en mode Reverse) suffira à vous tenir en haleine.

**VERDICT** Les sensations de jeu à la dragonne sauvent *RRDS*. Mais il est clair que certains joueurs ne pourront passer outre les collisions scandaleuses et la réalisation décevante. Dommage...

**12**/20




Dans le mode Défi, Yoshi doit poursuivre les ravisseurs de bébé Luigi et les allumer à coups d'œufs dans la tronche.

# YOSHI TOUCH & GO

JOUEZ LES ANGES GARDIENS POUR BÉBÉ MARIO ET SA MONTURE YOSHI, LE PETIT DINOSAURE CHATOUILLEUX, DANS UNE AVENTURE À L'ANCIENNE : LE SCORE AVANT TOUT !

**PLUS**
- Gameplay original
- Multi avec une cartouche
- L'univers de Yoshi

**MOINS**
- Manque de variété
- Un seul vrai niveau
- Durée de vie faible

Avec *Touch & Go*, Yoshi s'éloigne de la plate-forme traditionnelle pour s'offrir un petit trip purement tactile. Ici, tout se joue au stylet, lequel sert non pas à contrôler les personnages, mais à agir sur leur environnement pour les mener à bon port. Une partie classique commence par une séquence en scrolling (défilement) vertical forcé : bébé Mario, que la cigogne a laissé échapper par mégarde, dévale les cieux. C'est là qu'intervient la fonction primordiale du stylet : vous pourrez tracer des nuages pour influer sur la trajectoire de bébé Mario, en lui permettant de ramasser un maximum de pièces tout en évitant les ennemis. Vous pourrez également créer une bulle en dessinant un cercle autour d'un objet ou d'un ennemi, et le lancer en direction de Mario pour maximiser le score. Une réception un peu rude sur le dos du Yoshi marque le début de la deuxième phase, en scrolling horizontal cette fois. Les nuages et les bulles sont toujours au programme, avec, à présent, la possibilité de faire sauter Yoshi (qu'il soit au sol ou déjà dans les airs) en le touchant, ou de lancer des œufs sur les ennemis en visant avec le stylet. Pour disperser les nuages après un cafouillage, il suffira de souffler un bon coup dans le micro. Yoshi avance plus vite sur les nuages, ce qui incite à privilégier les parcours aériens. Ne vous attendez pas à une succession de niveaux avec boss et tout le tralala : *Touch & Go* est un jeu d'arcade à l'ancienne, de ceux qu'on répète inlassablement en quête du score ultime. Les quatre modes en solo (dont deux sont

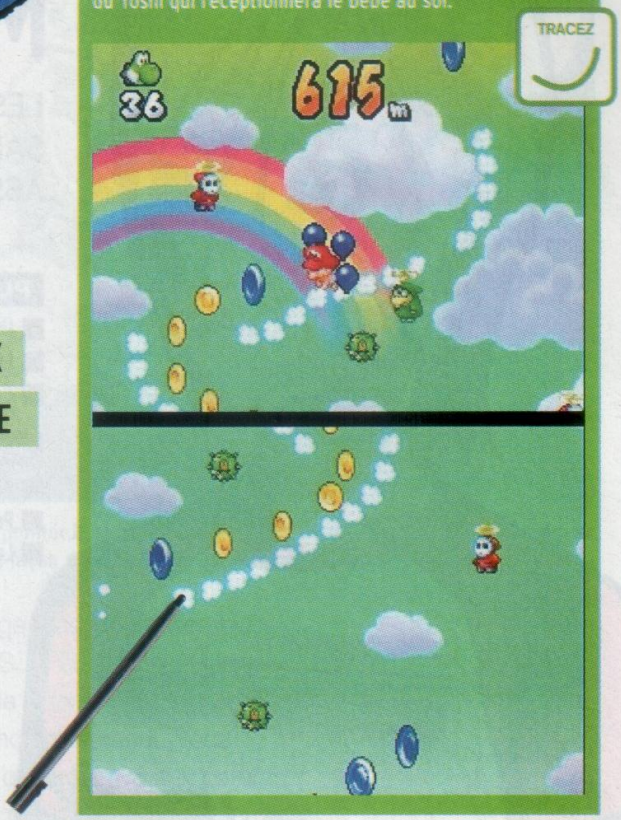
à débloquer moyennant hi-score) apportent cependant un peu de variété. Le mode Standard consiste à faire un score maximum sur le parcours classique. Dans le mode Marathon, il faudra survivre le plus longtemps possible, avec un score mesuré en mètres parcourus. Dans tous les cas, des petits drapeaux qui témoignent de vos précédents exploits vous rappelleront à l'ordre : marche ou crève ! Ces niveaux « infinis » sont générés de façon aléatoire, en jouant sur les

**_TOUCH & GO_ EST UN JEU D'ARCADE À L'ANCIENNE, DE CEUX QU'ON RÉPÈTE INLASSABLEMENT EN QUÊTE DU SCORE ULTIME**

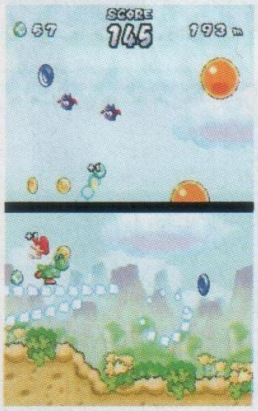
emplacements des objets, des ennemis, et la configuration du terrain, en faisant varier les décors. Le mode sans fil, qui permet à deux joueurs de s'affronter à grand renfort de vacheries avec une seule cartouche, sera le clou du spectacle, et la meilleure raison d'y rejouer. **SELM**

## ANTICIPEZ

Durant la première phase, tout repose sur l'anticipation, car bébé Mario subit, dans l'écran du haut, le contrecoup de ce que vous avez tracé en bas. Votre performance au cours de cette chute interminable détermine la couleur du Yoshi qui réceptionnera le bébé au sol.



En mode multijoueur, vous pouvez surveiller le parcours de votre adversaire sur l'écran du haut.



Les performances de Yoshi (vitesse, nombre d'œufs transportés, etc.) dépendent de sa couleur.

**RÉALISATION**
Tons pastel et style crayonné, des décors agréables mais parfois un peu vides.

**JOUABILITÉ**
Une exploitation remarquable des possibilités offertes par l'écran tactile.

**SON**
Les musiques « tropicales » et les bruitages rigolos font honneur à la tradition de la série.

**DURÉE DE VIE**
On en a vite fait le tour. Seuls les « scoreurs » y trouveront vraiment leur compte.

**VERDICT** Novateur et fun, à condition de le consommer à petites doses, *Touch & Go* accuse quelques défauts, comme son relatif manque de profondeur et de variété. À savourer en attendant *Kirby DS*.

**15/20**

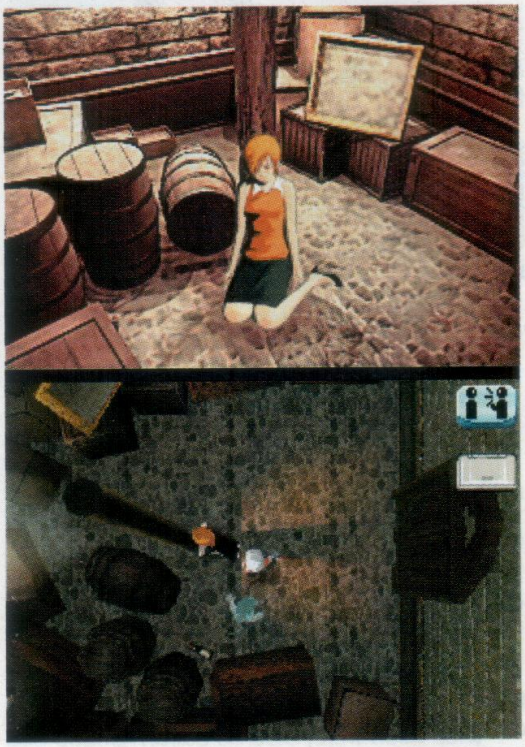
# ANOTHER CODE
# MÉMOIRES DOUBLES

LES JEUX D'AVENTURE SUR CONSOLE SE FONT RARES. SALUONS DONC *ANOTHER CODE*, QUI, À SA FAÇON, ASSURE LA RÉSURRECTION D'UN GENRE.

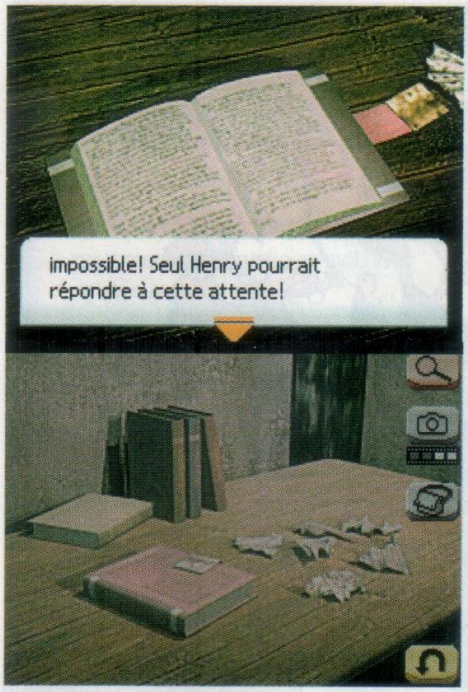
**PLUS**
- L'ambiance
- Les récapitulatifs
- L'utilisation du stylet

**MOINS**
- Durée de vie limitée
- Pas de mini-jeux
- La relative facilité

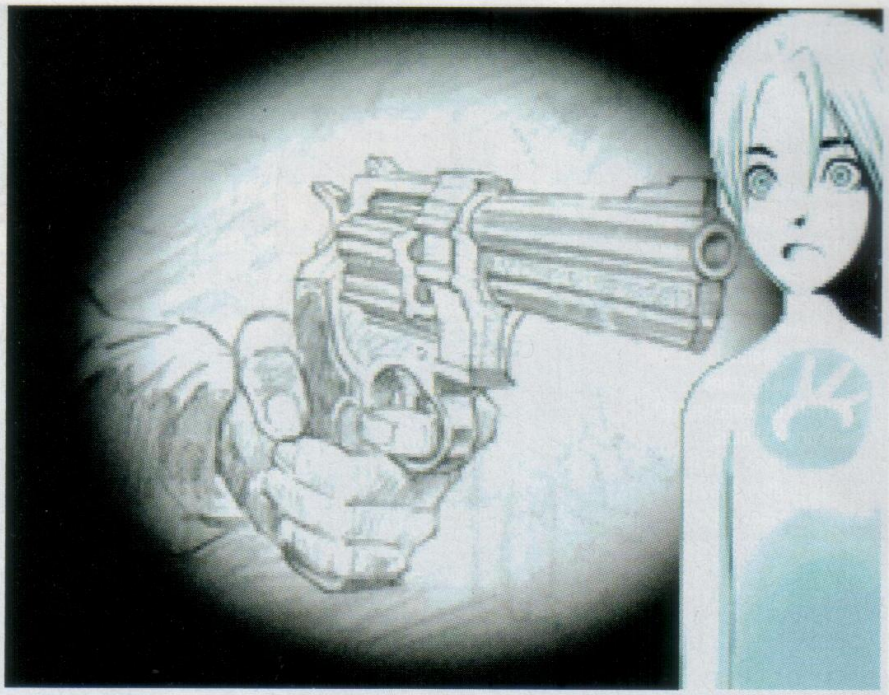
Qui l'eût cru ? Le jeu d'aventure de style « point'n'click » reprend du poil de la bête, grâce à notre petite DS. Il faut dire que jusqu'ici, le système classique « croix de direction – boutons » ne simulait qu'imparfaitement le déplacement d'une souris d'ordinateur. Mais le stylet de la DS met un terme à ce problème, et se révèle idéal pour ce type de jeu, *Another Code* le prouve. On pointe le stylet sur l'objet que l'on souhaite observer, on le touche deux fois rapidement pour en obtenir, par exemple, la description ou l'activation. Simple et efficace. Mais *Another Code* ne se réduit pas à ces considérations techniques. Et comme le nom du genre l'indique, il y a une aventure à vivre, riche



**GENRE** AVENTURE **NOMBRE DE JOUEURS** 1 **SAUVEGARDE** SUR CARTE
**DÉVELOPPEUR** CING **ÉDITEUR** NINTENDO **PRIX** ENVIRON 40 €

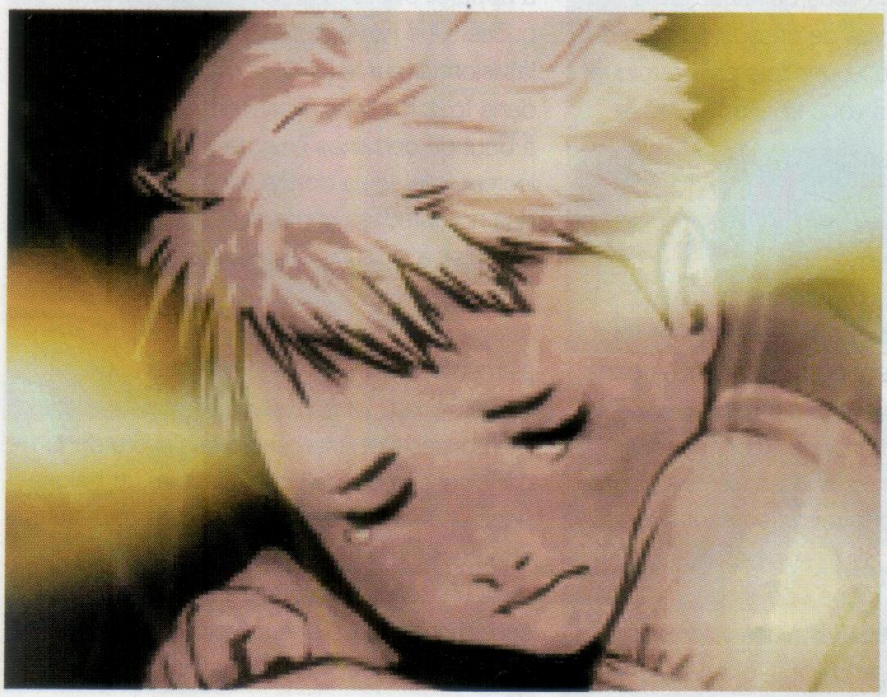



Après avoir touché le livre sur l'écran du bas, la lecture de celui-ci s'opère sur l'écran du haut.

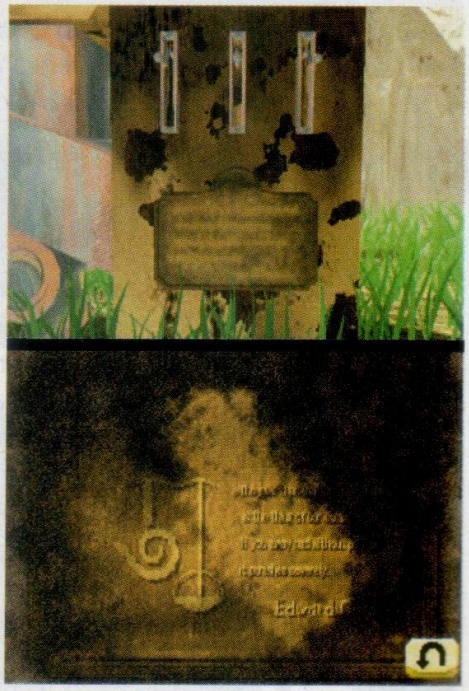


Les flash-back dont vous, fait profiter D, le jeune fantôme, sont tristes et passablement tragiques car sa mémoire lui fait revivre la façon dont lui et ses parents sont morts.

et intrigante, remplie de mystère et de féerie. Vous vous retrouvez dans la peau d'Ashley Robins, une adolescente qui va fêter son quatorzième anniversaire. Elle est orpheline depuis l'âge de trois ans et vit chez sa tante Jessica. C'est alors qu'elle reçoit une lettre de son père dans laquelle elle apprend qu'il est vivant. Accompagnant la lettre, un colis qui contient une étrange machine ressemblant fortement à une DS : le DAS. S'ensuit un voyage dans l'île de la famille Edwards, où l'aventure commence réellement. Vous apprenez alors ce qui est arrivé aux parents de la jeune fille, ce qui se passe actuellement sur l'île et dans son manoir, ainsi que le passé mystérieux et tragique de la famille Edwards.



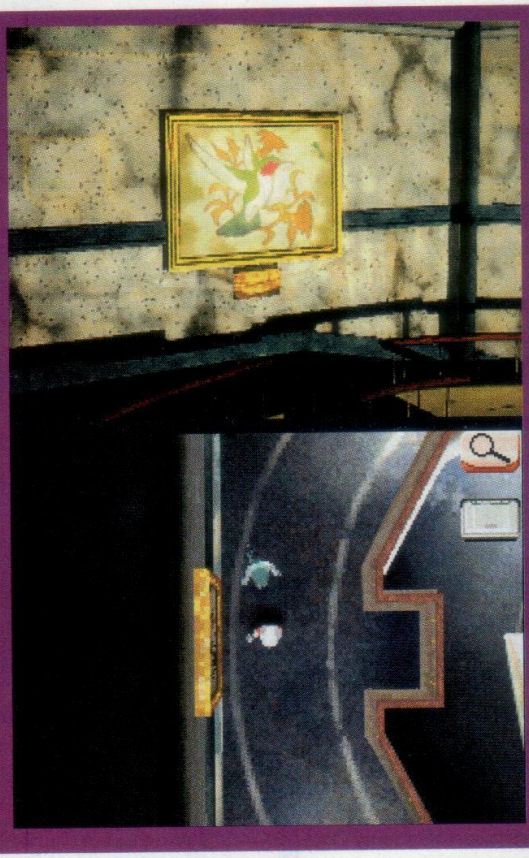
Ashley vit elle aussi des flash-back qui lui ramènent régulièrement des souvenirs de son enfance, et notamment de ce qui s'est passé lors de la mort de sa mère.



Le jeu consiste ici à frotter une plaque de cuivre avec une brosse pour révéler une inscription.

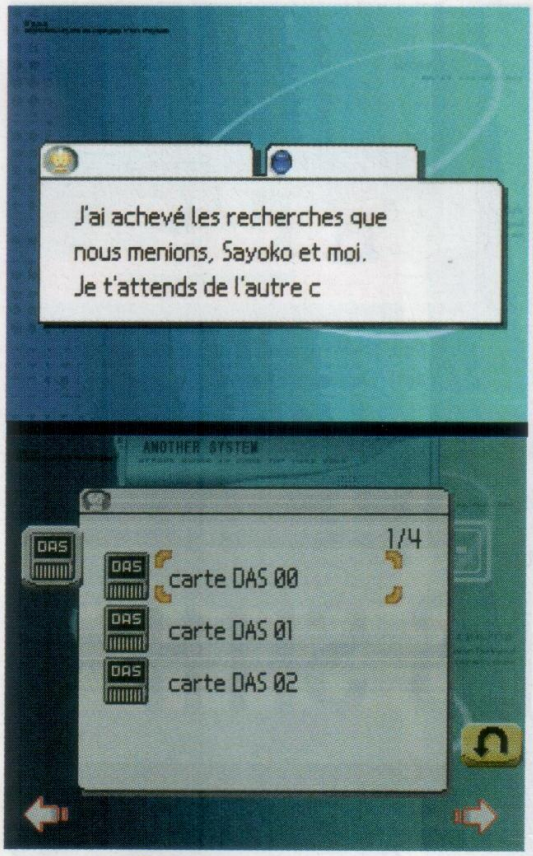
## INTERACTION

Dans *Another Code*, utiliser votre DS va parfois signifier la fermer ! En effet, il faut à un moment, pour simuler des coups de tampons sur des feuilles, refermer la DS et la rouvrir plusieurs fois. Dans le même ordre d'idée, pour comprendre une des énigmes, vous devrez refermer à moitié la DS pour que ses deux écrans se reflètent l'un dans l'autre ! Moins original mais toujours sympa, il faut parfois souffler dans le micro pour faire de la buée sur une vitre ou enlever de la poussière...

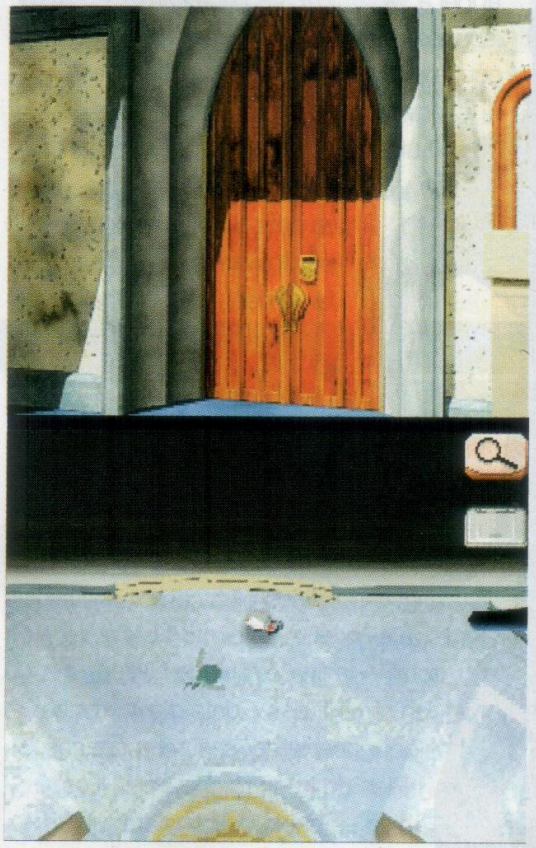


**_ANOTHER CODE_ VOUS EMMÈNE VIVRE UNE AVENTURE RICHE ET INTRIGANTE, REMPLIE DE MYSTÈRE ET DE FÉERIE.**

Vous faites également le rencontre de D, l'étrange fantôme d'un petit garçon qui a perdu la mémoire. Votre quête et la sienne s'entremêleront souvent et vos découvertes lui ramèneront peu à peu sa mémoire. Concrètement, vous vous déplacez dans l'écran du bas, en vue de dessus. L'écran du haut fournit quant à lui une vue panoramique de l'endroit où vous vous trouvez. Lorsque vous arrivez dans un endroit important, l'écran du haut et celui du bas affichent tous deux l'environnement correspondant. À partir de ce moment, vous pouvez, avec le stylet, toucher divers éléments du décor afin d'en tirer des renseignements. Ces éléments sont indiqués par un icone rouge en haut à droite de l'écran du bas. S'il y a un personnage avec qui parler, un icone spécifique s'affiche au même endroit. Parfois, vous avez un petit puzzle à réaliser quand vous touchez certains objets : tourner une manette pour faire descendre un pont, saisir le code d'entrée d'une porte ou encore rassembler tous les morceaux déchirés d'une feuille de papier afin de la déchiffrer. Tous ces puzzles se résolvent sur l'écran du bas, à l'aide du stylet. Quant au DAS lui-même, il s'agit d'un mélange d'appareil photo et de lecteur de cartes à puces. Une fois une photo prise, vous pouvez la visionner sur le DAS, et même la tourner dans tous les sens. Possibilité qui aide à venir à bout de certaines énigmes. La fonction lecteur, elle, vous donne accès au contenu des nombreuses cartes à puces que le père d'Ashley a laissées dans le manoir de l'île. Idée sympa : à la fin de chaque chapitre, Ashley vous demande de lui rappeler certains éléments (cela prend la forme d'un QCM), ce qui vous donne une autre occasion de les mémoriser. Cet *Another Code* s'avère donc dans l'ensemble de bonne facture, et baigne dans une ambiance emplie de mystère, sans être pesante pour autant. Ça se joue comme on lit un bon livre, d'une traite. On regrettera seulement que l'aventure soit un peu courte car, comme pour tout jeu de ce genre, l'intérêt de la tenter une nouvelle fois est relativement limité. **WONDER**



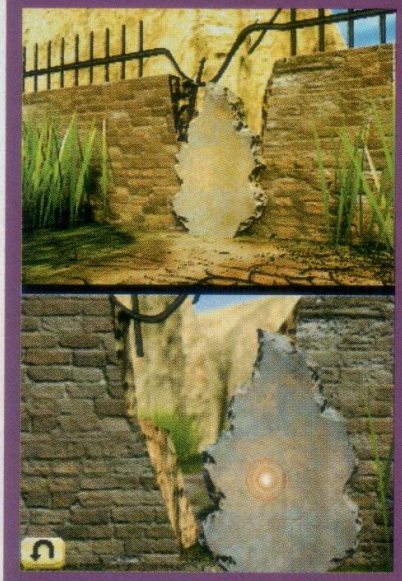

Les cartes DAS sont la seule forme de communication d'Ashley avec son père, ce qui finit par paraître étrange.



Quand l'icone en haut à droite de l'écran du bas apparaît rosé, une description de l'objet est accessible.

## D, LE FANTÔME

Il apparaît dans le cimetière, après que vous avez déplacé une paroi du mur sur laquelle est inscrite la lettre D. Ashley est la seule à la voir et D est très heureux d'avoir enfin quelqu'un avec qui discuter. Leur association va vous amener à d'étranges découvertes.



La paroi du mur du cimetière peut être déplacée, ce qui fait intervenir le stylet.

D à l'air bien triste, mais qui ne le serait pas après plus de quarante années de solitude.

Une fois que vous êtes entré dans le manoir, D vous suit et vous accompagne partout.

**RÉALISATION**

C'est beau, les personnages sont attachants et l'ambiance est très bien rendue.

**JOUABILITÉ**

Parfaite ! Le stylet est l'outil idéal pour ce genre de jeu. Une réussite totale et déconcertante.

**SON**

Peu de musiques mais une ambiance sonore assez fournie en bruits et sons divers.

**DURÉE DE VIE**

Le point faible, même si l'aventure est prenante, elle est assez courte et plutôt facile.

**VERDICT** *Another Code* nous réconcilie avec les jeux d'aventure. Sa simplicité d'emploi et son ambiance scotche littéralement le joueur. Mais le jeu aurait mérité d'être plus long... ou un peu plus difficile.

**15**/20

En multi, de nombreux vaisseaux sont dispos tels le Faucon Millenium ou le Slave de la famille Fett.

Les arènes en multi manquent parfois de détails, mais permettent des duels épiques.

Pour utiliser les pouvoirs de la Force, on doit réaliser des manip' avec la croix et les boutons.

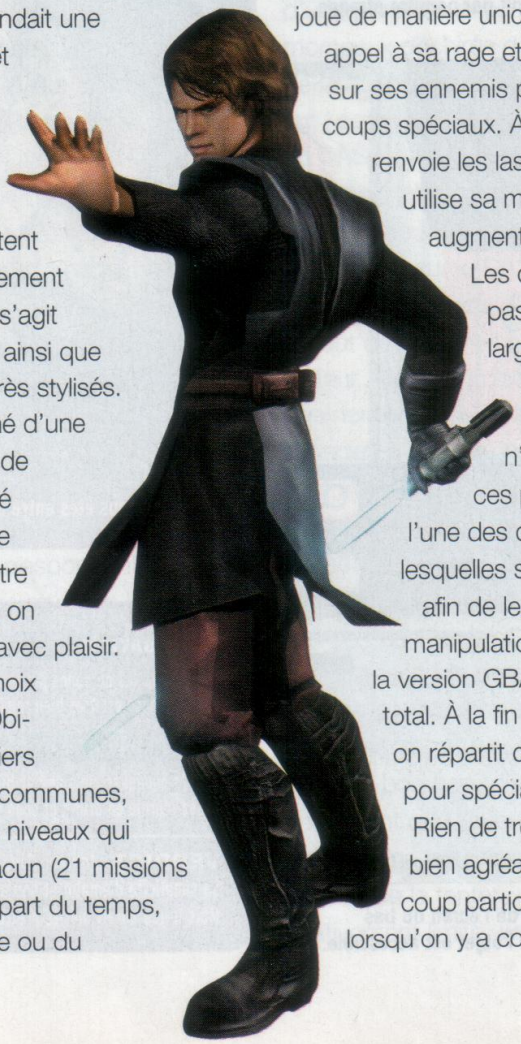
# STAR WARS EPISODE III LA REVANCHE DES SITH

**MÉLANGEANT ADROITEMENT BEAT'EM-UP 2D ET DOGFIGHT 3D, CETTE VERSION DS DE DERNIER JEU *STAR WARS* FORCE LE RESPECT. LES FANS SERONT AUX ANGES !**

**PLUS**
- Batailles au sabre-laser
- Séquences en vaisseau
- Multijoueur

**MOINS**
- 1 carte par joueur en multi
- Pas de mode Coopération
- Beat'em-up répétitif

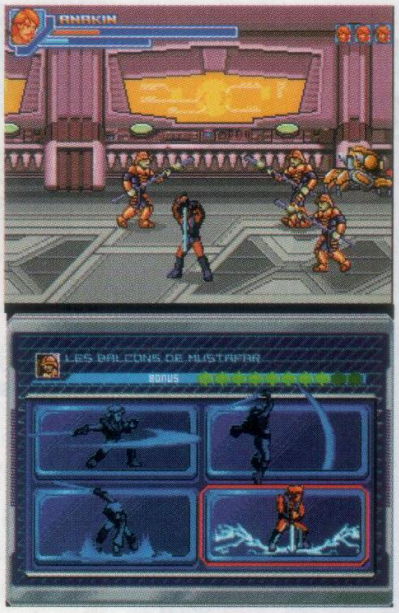
*La Revanche des Sith* arrive en force sur DS. On attendait une simple licence et on se retrouve avec l'un des meilleurs beat'em-up de la machine. Les bonnes surprises débutent par le design tiré directement des comics. Même s'il s'agit de 2D, les démarchent ainsi que les personnages sont très stylisés. Le tout est accompagné d'une animation sans faille et de couleurs variées. Malgré le manque de détails de certains décors, on rentre vite dans l'ambiance et on enchaîne les combats avec plaisir. Le joueur incarne au choix Anakin Skywalker ou Obi-Wan Kenobi. Ces derniers ont plusieurs missions communes, mais il y a également 8 niveaux qui leur sont propres à chacun (21 missions au total). Il s'agit, la plupart du temps, de massacrer du droïde ou du Stormtrooper. Cependant, chaque Jedi se joue de manière unique. Ainsi, Anakin fait appel à sa rage et frappe comme un sourd sur ses ennemis pour finalement sortir ses coups spéciaux. À l'opposé, Obi-Wan renvoie les lasers des assaillants et utilise sa maîtrise de la Force pour augmenter sa barre de furie.



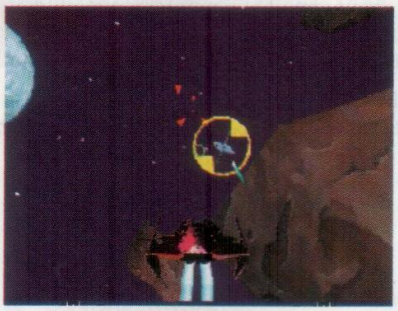
Les coups de base ne sont pas légion, mais suffisent largement pour enchaîner les coups d'éclats en combat. L'écran tactile n'a qu'une fonction durant ces phases : on tape sur l'une des quatre cases dans lesquelles se trouvent les furies afin de les déclencher. Loin des manipulations plus complexes de la version GBA, le confort est alors total. À la fin de chaque niveau, on répartit des points d'expérience pour spécialiser ses personnages. Rien de très profond, mais il est bien agréable de constater qu'un coup particulier est plus efficace lorsqu'on y a consacré quelques points.

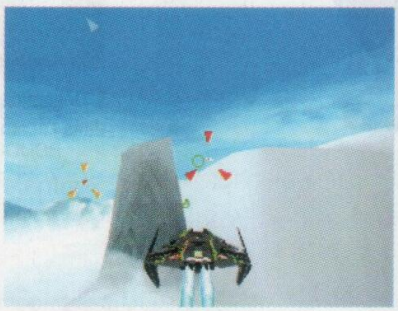
**GENRE** BEAT'EM-UP / DOGFIGHT **NOMBRE DE JOUEURS** 1 À 4 **SAUVEGARDE** SUR CARTE
**DÉVELOPPEUR** UBISOFT **ÉDITEUR** LUCASART **PRIX** ENVIRON 49 €

Régulièrement, chaque héros devra défier un boss particulier. Des duels sympas.




D'une pression sur l'écran tactile, on déclenche des coups spéciaux ravageurs.





Les phases de dogfight s'avèrent très agréables et bénéficient d'une fluidité extrême. En multi à quatre, la qualité se maintient, avec des batailles d'un rare dynamisme.

## JEDI KNIGHTS

Très logiquement, on retrouve les scènes clés du dernier film entre chacun des niveaux du jeu. Il est intéressant de noter les différences entre les parcours d'Anakin et Obi-Wan tout en profitant des petites images au format BD racontant l'histoire.

Les phases de beat'em-all sont donc bien réalisées et efficaces, l'action peut néanmoins devenir assez répétitive à la longue. C'est là qu'interviennent les phases de dogfight. Entre certains niveaux, Anakin et Obi-Wan se baladent en Starfighter, les vaisseaux de combat Jedi. Réalisées tout en 3D, ces séquences sont incroyablement fluides et offrent des combats dynamiques et jouissifs. De plus, il est possible de s'affronter entre amis dans ce mode de jeu. Petit défaut, chacun des participants doit posséder sa version du jeu. Alternant adroitement les styles de jeu, *SWLRDS* est un bijou que tout fan de la saga saura apprécier. **AYMERIC**

**ALTERNANT ADROITEMENT BEAT'EM-UP ET DOGFIGHT, *SWLRDS* EST UN BIJOU QUE TOUT FAN DE LA SAGA SAURA APPRÉCIER**

**RÉALISATION**
Chacune des phases de jeu en 2D ou en 3D impressionne à sa manière.

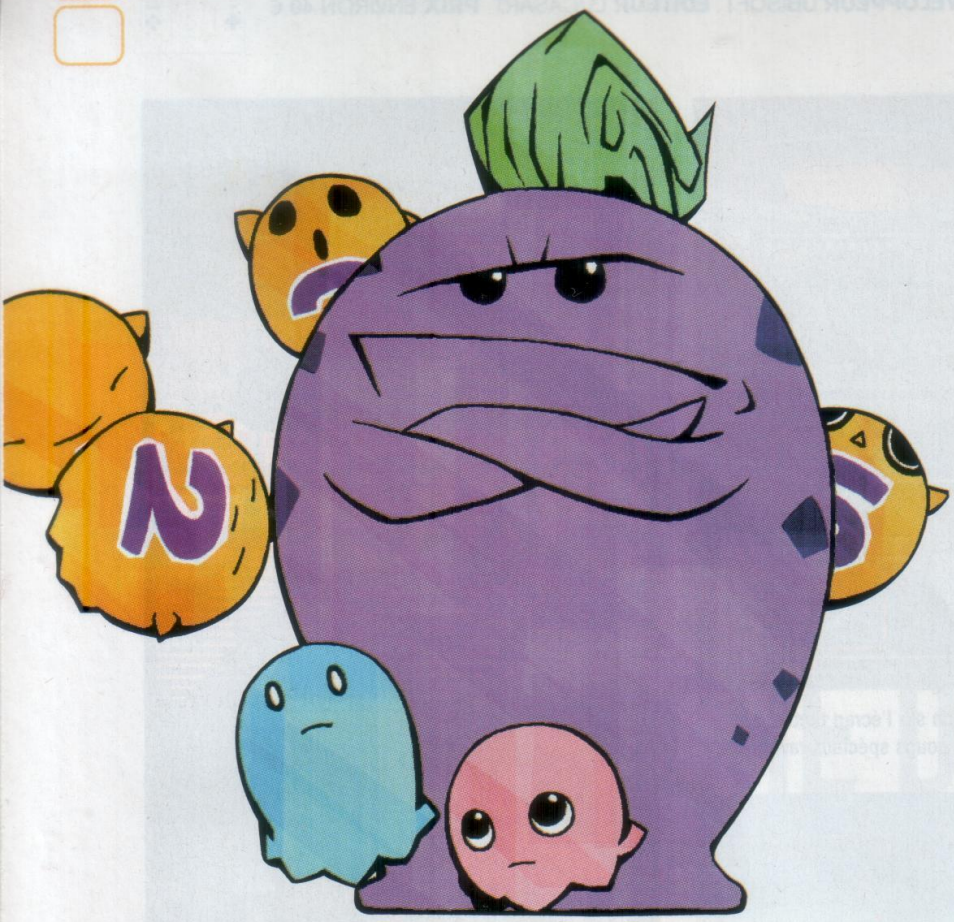
**JOUABILITÉ**
La prise en main rapide et la vivacité des combats séduisent sans mal.

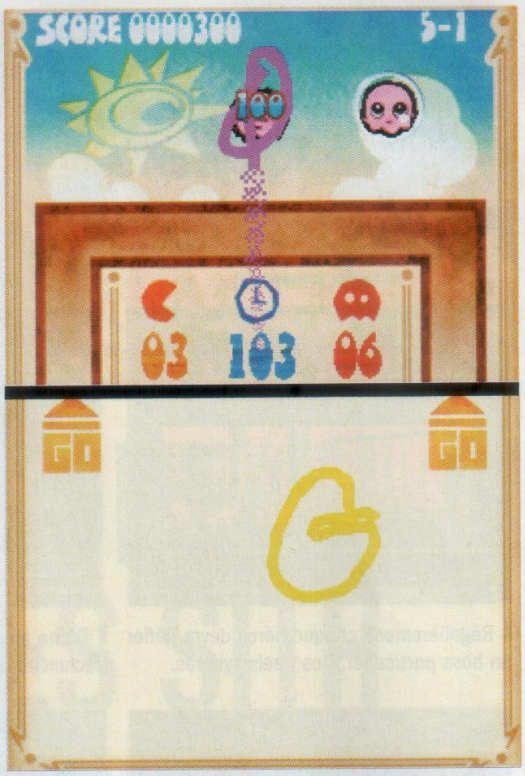
**SON**
Grâce aux deux haut-parleurs de la DS, les sons et les musiques sont parfaitement retranscrits.

**DURÉE DE VIE**
Que ce soit en solo ou à six en multijoueur, *SWLRDS* a de quoi vous occuper un bon moment.

**VERDICT** Proposant des phases de jeux bien distinctes, beat'em-all 2D ou dogfight 3D, *SWLRDS* est une réussite technique et ludique, qui se destine bien sûr aux fans de la nouvelle trilogie.

**15**/20






Dégommez les fantômes avec les flèches : ils tombent dans l'écran du bas et votre Pac-Man peut alors les manger.

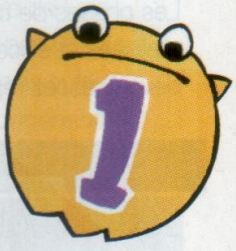
# PAC-PIX

**DONNER UNE SECONDE JEUNESSE A PAC-MAN ÉTAIT ASSURÉMENT UN CHALLENGE. LA DS Y PARVIENT DANS CE CASSE-TÊTE INNOVANT À L'ACTION ULTRA DYNAMIQUE.**

**PLUS**
- Innovant
- Fun à jouer
- Les différentes formes

**MOINS**
- Difficile au début
- Boss frustrant
- Pas de multijoueur

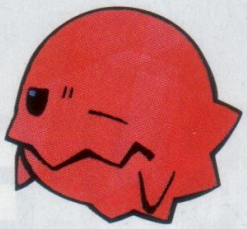
Avec un concept original, *Pac-Man*, l'ancêtre des jeux vidéo selon certains, a su se renouveler sur Nintendo DS. L'idée de départ est simple : dessiner son propre Pac-Man pour manger les fantômes. À l'aide du stylet, le joueur tente maladroitement les premières fois de réaliser un Pac-Man d'un seul trait sur l'écran tactile. La boule s'anime et avance inlassablement. La moindre sortie d'écran la fait disparaître et il vous en coûtera une vie pour en créer une nouvelle. La solution consiste alors à réaliser des traits à la volée, qui modifient la trajectoire de votre Pac lorsqu'il bute sur l'un d'entre eux. Un trait vertical dessiné de haut en bas le fera aller vers le bas, de bas en haut vers le haut, etc. Cela peut paraître basique, mais on ne peut que s'émerveiller de voir son dessin s'animer de la sorte sur l'écran. Ne reste plus ensuite qu'à réussir à gober les ectoplasmes. Une fois la jouabilité assimilée, ce système de jeu s'avère particulièrement prenant et se complexifie au fur et à mesure des niveaux. L'interaction via l'écran tactile ne se limite plus alors à de simples traits, et, à terme, on dessine des bombes pour libérer des fantômes emprisonnés avant de les manger, on trace des flèches pour tirer sur les ennemis situés sur l'écran supérieur, etc. Gérer ces outils tout en évitant de perdre son Pac-Man n'est pas toujours évident. D'autant que la difficulté augmente encore d'un cran lorsque l'on se rend compte qu'il est possible de dessiner jusqu'à quatre Pac-Man pour



abattre les fantômes plus rapidement, et ainsi réaliser un meilleur score. Il faut les gérer tous en même temps tout en utilisant au bon moment les bombes et les flèches. *Pac-Pix* devient alors un véritable casse-tête dans lequel l'action se déroule à toute vitesse.

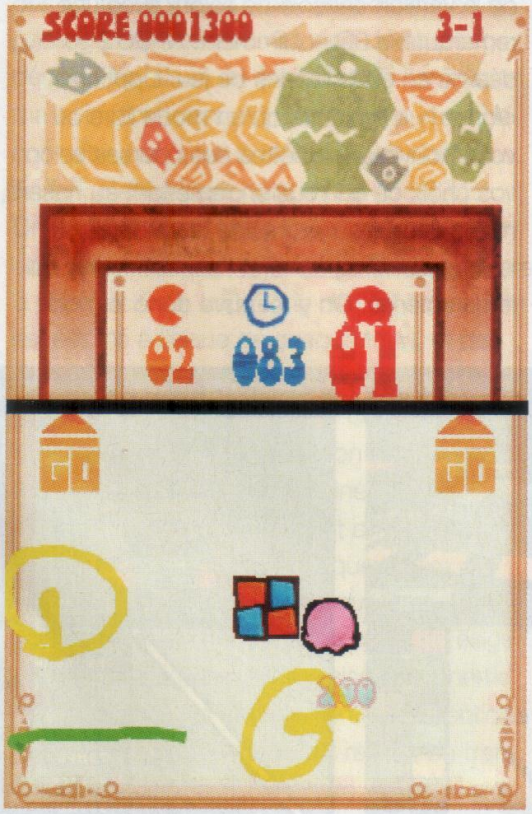
## ON NE PEUT QUE S'ÉMERVEILLER DE VOIR SON DESSIN S'ANIMER DE LA SORTE SUR L'ÉCRAN

Stressant, intelligent et jouissif, le titre de Namco a su nous scotcher par sa fraîcheur et la complexité de sa jouabilité les premiers temps. Ceci étant, il faut reconnaître que l'on y revient difficilement. La faute en revient à une architecture des niveaux mal pensée. En effet, il n'est pas rare d'avoir dû parcourir quatre ou cinq sous-niveaux pour finalement perdre devant un boss trop ardu. Agacés, certains joueurs auront tendance à fermer la console et à passer à autre chose. Seuls les amoureux de casse-tête dynamiques auront l'endurance suffisante pour retenter leur chance de suite. **AYMERIC**

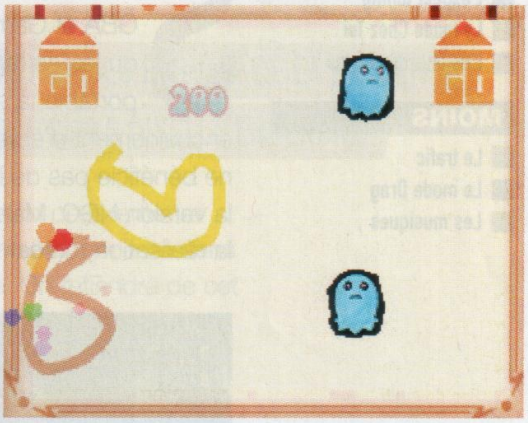


### INTERRO ÉCRITE

Le tutoriel du jeu est un passage obligé pour comprendre toutes les subtilités de la jouabilité. Bien pensé, il permet d'assimiler rapidement les différentes formes utiles en jeu. Un espace dessin permet de plus de réaliser quelques chefs-d'œuvre qui s'animent automatiquement : amusant.




Les traits verts permettent d'orienter les Pac-Man vers les fantômes tout en évitant qu'ils sortent de l'écran.




Lorsque vous manquez de temps pour terminer le niveau, n'hésitez pas à créer plusieurs Pac-Man !

**RÉALISATION**
Tons pastel et style crayonné, des décors agréables mais parfois un peu vides.

**JOUABILITÉ**
Une exploitation remarquable des possibilités offertes par l'écran tactile.

**SON**
Les musiques « tropicales » et les bruitages rigolos font honneur à la tradition de la série.

**DURÉE DE VIE**
On en a vite fait le tour. Seuls les passionnés de hi-scores y trouveront vraiment leur compte.

**VERDICT** Il s'agit là d'un des jeux les plus innovants de la DS et sa jouabilité évolutive est une merveille pour les fans de casse-tête. Dommage que l'architecture des niveaux se révèle trop souvent frustrante.

**15/20**

# NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

**APRÈS UNE LONGUE ROUTE MARQUÉE PAR DES ESCALES SUR TOUTES LES CONSOLES DU MARCHÉ, *NFSU2* ATTEINT SON TERMINUS SUR LE DOUBLE ÉCRAN MADE IN NINTENDO.**

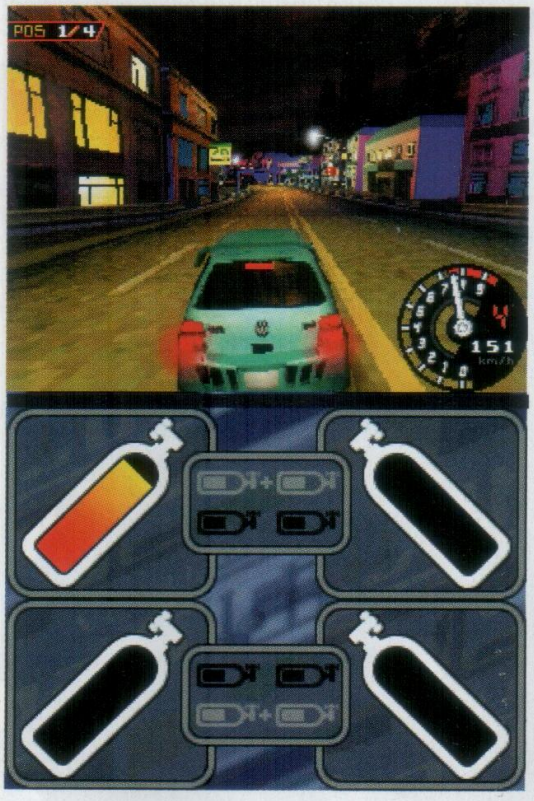
**PLUS**
- L'aspect tuning
- Le mode Chez Toi
- L'éditeur de vinyles

**MOINS**
- Le trafic
- Le mode Drag
- Les musiques

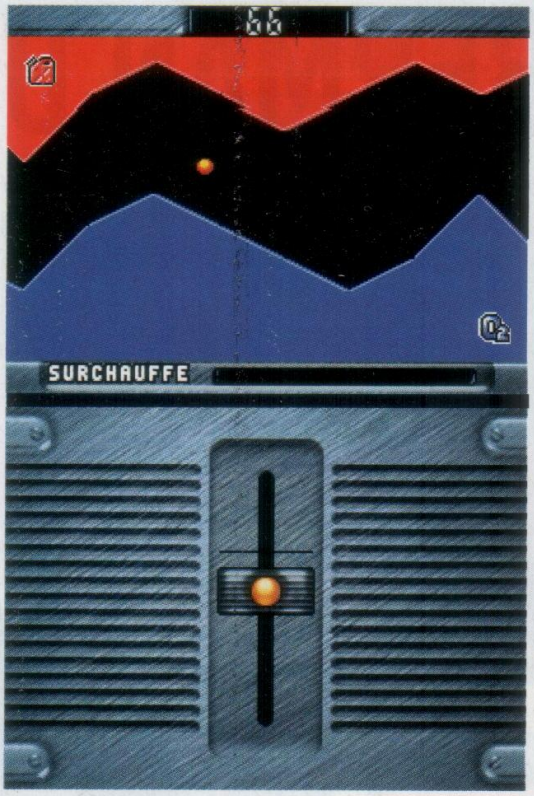
Sur DS, *NFSU2* se situe à la croisée des chemins entre les versions GBA et GameCube. Le déroulement du jeu se rapproche plus de la portable, à savoir qu'il s'agit ici d'un enchaînement d'épreuves distinctes, et qu'on ne bénéficie pas de la liberté qui caractérise la version NGC. Mais en ce qui concerne la réalisation, on est nettement plus proche de la version console de salon, avec une remarquable 3D notamment. *NFSU2* se décline en deux modes de jeu. L'option « fonce ! » n'est autre qu'un mode libre où vous pouvez paramétrez des courses selon vos choix ou en vous en remettant au hasard, mais le cœur du jeu réside bien sûr dans le menu Underground et l'aspect tuning qui le caractérise. On y retrouve donc le mode

En mode Chez Toi, l'idée consiste à réaliser le meilleur chrono sur un maximum de portions de circuit.

**GENRE** COURSE **NOMBRE DE JOUEURS** 1 À 4 **SAUVEGARDE** SUR CARTE
**DÉVELOPPEUR & ÉDITEUR** ELECTRONIC ARTS **PRIX** ENVIRON 55 €




L'utilisation de la nitro s'effectue à l'aide du bouton L et non au doigt comme le laisse entendre l'écran tactile.




*NFSU 2* propose une succession de mini-jeux assez difficiles, tous jouables sur l'écran tactile.

## LE TUNING

On retrouve les mêmes paramètres de tuning que sur NGC, avec quelques options de réglages en moins. Pour booster les performances de votre caisse, vous devez acheter les améliorations à l'aide des points octroyés à l'issue de chaque victoire.

Drag, qui nous avait laissés de marbre sur GBA. Ces courses brèves se déroulent sur des lignes droites où l'on fait la différence au passage des vitesses. Ce type de challenge décoiffe en raison de la vitesse de l'animation, mais l'inconvénient est qu'il s'agit surtout de connaître par cœur la position des obstacles. En fait, c'est à peine mieux que sur GBA. On retrouve aussi toute la panoplie de courses classiques regroupant épreuve contre la montre, K.-O. Lap (où le dernier concurrent est éliminé à l'issue de chaque tour), et des courses normales à quatre pilotes. La bonne surprise réside dans le mode Chez Toi. Sous ce terme à la signification incertaine se cache un type de course inédit opposant deux pilotes. Les circuits sont divisés en plusieurs tronçons, et le vainqueur sera le joueur ayant réalisé le meilleur temps sur un maximum de tronçons. La conduite exige une certaine souplesse, en raison de l'inertie qui caractérise les changements de direction. Mais le gros problème du jeu résulte du trafic et des collisions qu'il engendre. En effet, on aperçoit assez tardivement les voitures déboulant à contresens, et les éviter n'est pas aisé. Les brusques changements de direction qu'on est amené à faire se soldent souvent par des tête-à-queue. Prendre une voiture de plein fouet se révèle presque moins pénalisant, puisqu'on peut remettre les gaz immédiatement en étant orienté dans le bon sens de la course. On retiendra de cet opus la bonne utilisation de l'écran tactile dans presque tous les modes de jeu, et surtout le multijoueur. **STONEHENGE**

**LE PRINCIPAL DÉFAUT DU JEU RÉSULTE DE LA PRÉSENCE DU TRAFIC ET DES COLLISIONS QU'ELLE ENGENDRE**

**RÉALISATION**
Graphisme et animation irréprochables. Quelques problèmes liés au clipping, cependant.

**JOUABILITÉ**
Des courses dans le trafic, c'est underground, mais les collisions frontales agacent à la longue.

**SON**
Le son des moteurs est correct, mais les musiques rythmant l'action sont par trop monotones.

**DURÉE DE VIE**
Avec un mode Drag poussif et la présence du trafic pénalisante, dur de voir le bout du tunnel.

**VERDICT** *NFSU 2* est bon jeu de course, sans plus, très orienté arcade. Il n'est sans doute pas indispensable. Dans le domaine de la course, la DS conserve encore une bonne marge de progression.

**12**/20

# BOMBERMAN DS

FUN, SIMPLE ET DRÔLE, *BOMBERMAN DS* RENOUE AVEC UNE CERTAINE TRADITION DU JEU VIDÉO. LES PARTIES INTERMINABLES ET ENDIABLÉES À PLUSIEURS SONT DE RETOUR!

**PLUS**

- Simple
- Beaucoup d'options
- Jouable à huit

**MOINS**

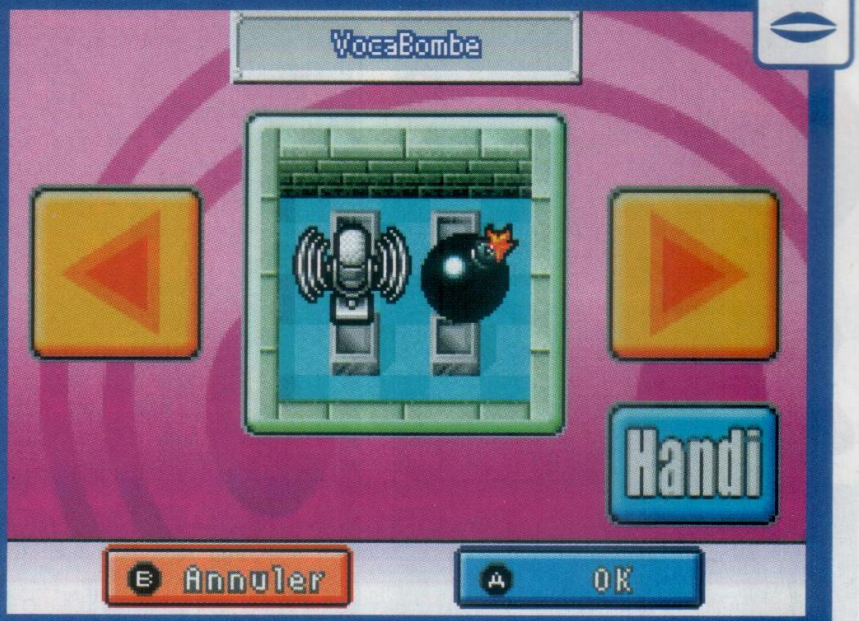
- Mode solo répétitif
- Graphismes décevants
- Musiques lassantes

Il y a comme cela des éléments de jeux vidéo qui deviennent à eux seuls des références et marquent des passages importants dans la vie des joueurs. Quoi de plus mémorable que l'alien de *Space Invaders*, le tuyau vert de Mario ou les bombes des Bombermen ? Le seul fait de les voir en photo interpelle le novice et rappelle à l'ancien ces fameuses « bonnes vieilles parties » où l'on finissait à pas d'heure, les yeux rougis de fatigue, mais globalement heureux d'avoir mis la pâtée à un Milouse sur un *Mario Kart* ou d'avoir révélé un passage secret à Wonder dans un *Mario Bros*. Il y a quelques mois, quand nous avons appris la sortie prochaine de *Bomberman DS*, inutile de vous dire à quel point nous étions ravis. Ravis mais un peu anxieux, car depuis feue la Super Nintendo (soit quelques années

## BOMBE VOCALE : INTERDIT DE RIRE

Une idée vraiment drôle mais qui peut vite tourner au drame. Certaines arènes permettent d'utiliser les micros en parlant pour poser une bombe ou pour la faire exploser. Seul hic, une partie de *Bomberman* fait du bruit. Entre vos rires et les exclamations des autres, il n'est pas impossible que vos proches fassent exploser vos propres bombes.

Pour éviter les interférences, veillez à ce que les joueurs ne soient pas trop près les uns des autres.




Parlez dans le micro pour poser vos bombes. Rigolo, mais fatigant à la longue !

Dans le mode solo, vous rencontrez un boss tous les dix niveaux. Économisez vos options...

En solo, décors et ennemis changent tous les dix niveaux. Pour rompre la monotonie ?

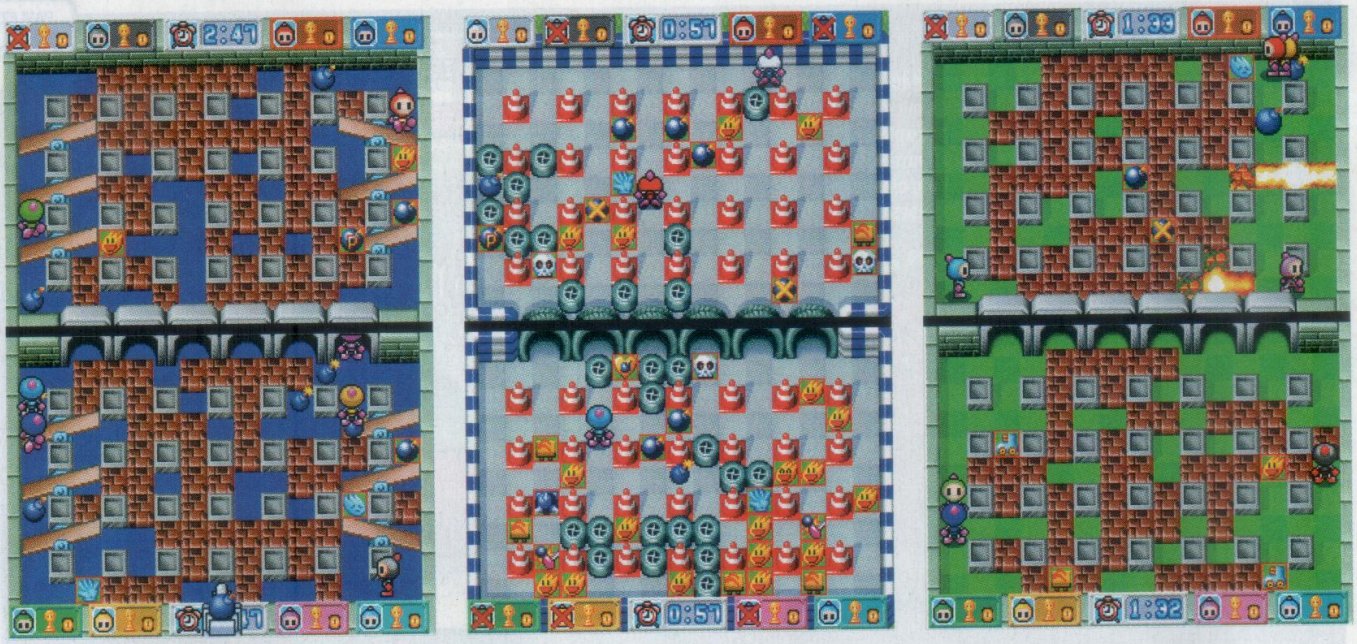
Comme on dit dans le jargon : ça pète fort ! Mieux vaut alors être dans l'écran du bas !

maintenant), la série a perdu un peu de son panache sur console. À tel point qu'on pouvait se poser la question : les dernières versions étaient-elles moins récréatives ou nos goûts ludiques avaient-ils simplement changé avec le temps ? En jouant à ce nouveau *Bomberman*, la verdict apparut sans appel : il y avait réellement un truc qui clochait depuis quelques années, et ça ne venait pas de nous ! *Bomberman DS* revient aux sources avec deux possibilité pour le joueur, le mode solo ou le mode multijoueur. Certes, jouer en solo à *Bomberman* est un petit peu frustrant et beaucoup moins amusant. Mais prenez les choses du bon côté, il s'agit d'un entraînement. À travers une centaine de niveaux, vous apprenez à utiliser les nombreuses options disponibles en évitant de vous faire exploser la tête.

Car, au cas où vous ne le sauriez pas, le but du jeu n'est autre que de faire exploser les ennemis à coups de bombes et de trouver la sortie pour le prochain niveau. Au départ, vous disposez d'une puissance de feu bien

**QUOI DE PLUS MÉMORABLE QUE L'ALIEN DE *SPACE INVADERS*, LE TUYAU VERT DE MARIO OU LES BOMBES DES BOMBERMEN ?**

misérable. Votre bombe ne brisera un rocher que si elle est à son contact direct. Assez rapidement, en détruisant les blocs, vous découvrez des options. Elles sont stockées dans votre inventaire situé sur l'écran du bas, et utilisables en appuyant sur l'icône qui y correspond. Pour progresser et espérer finir la centaine de niveaux disponibles, il faut donc composer, ne pas se surcharger

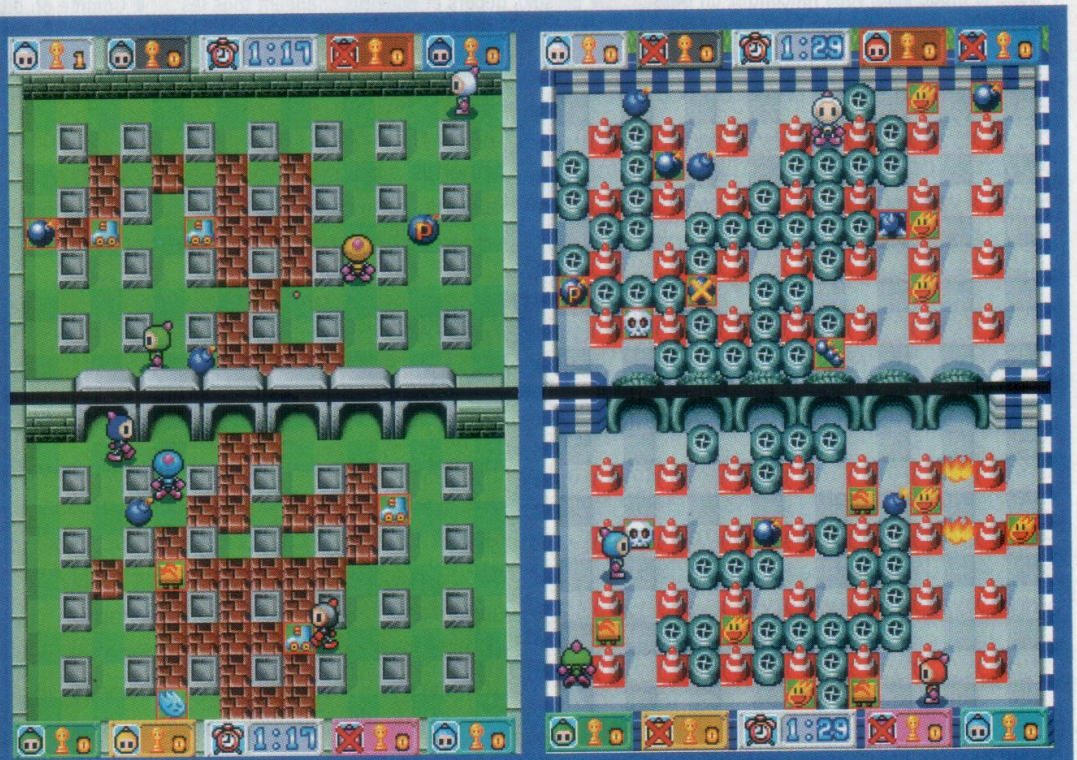


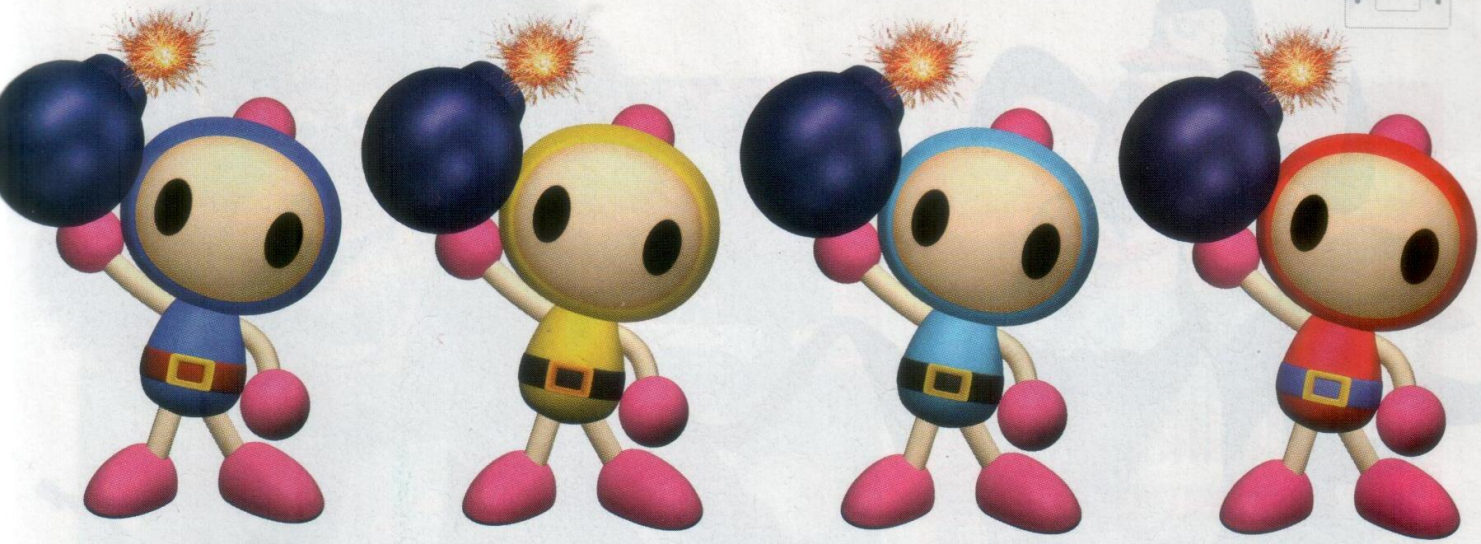
À 8 joueurs, la moindre erreur est fatale. Il faut aussi être vigilant à l'écran où vous ne jouez pas !

d'options trop puissantes ni trop faibles, car si vous perdez, vous perdez aussi vos options utilisées pour le niveau, il faut alors piocher judicieusement dans celles qui vous restent pour avancer. Bref, le mode solo, c'est sympa, mais la puissance des parties en multijoueur reste sans égale. Une cartouche, huit joueurs, et c'est parti. On se balance les bombes d'un écran à l'autre, on se cache dans les tunnels situés entre les deux écrans, on attend malicieusement deux secondes avant de faire glisser la bombe le long d'un couloir… Tous les coups sont permis. En fait, à plusieurs, le jeu ne possède qu'un défaut : les moins bons jouent moins longtemps, et à huit… ça peut être frustrant. Mais comme il est possible de régler quasiment tous les paramètres d'une partie (de sa durée au style d'arènes, qui conditionnent parfois les options que l'on trouve), chacun devrait pouvoir

## UN MULTIJOUEUR BIEN FOURNI

Une vingtaine d'arènes sont disponibles en multijoueur avec une seule cartouche. Voilà de quoi s'assurer une bonne réputation et se faire facilement des amis en vacances. La place pour tout décrire nous manque ici. Aussi, un seul conseil : essayez les arènes seul et à plusieurs (vous pouvez rajouter des Bombermen contrôlés par la console) pour vous faire une idée.





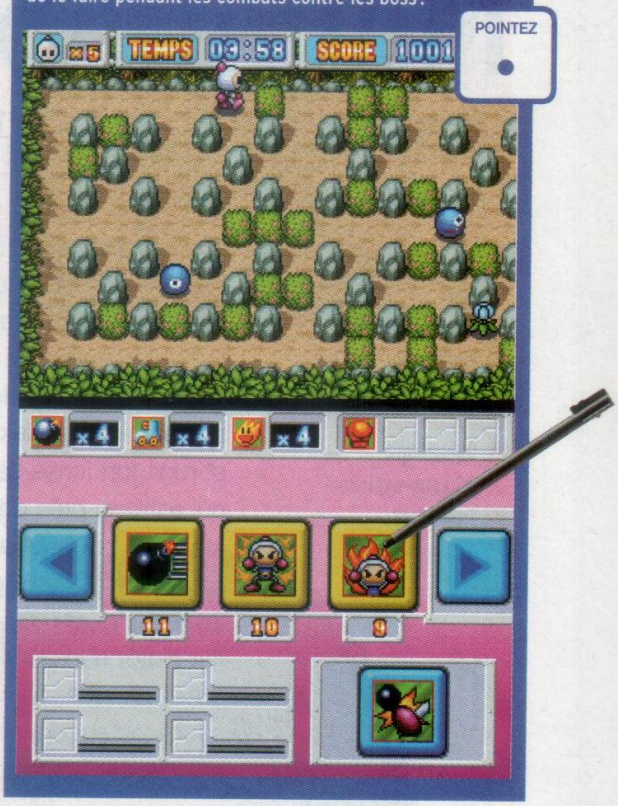
s'amuser largement. Dans le même ordre d'idée, la possibilité de créer des parties en équipe permettra aux plus maladroits de vivre un peu plus longtemps (à condition d'être dans l'équipe des bons !). Le retour à une 2D claire et lisible, la maniabilité au top,

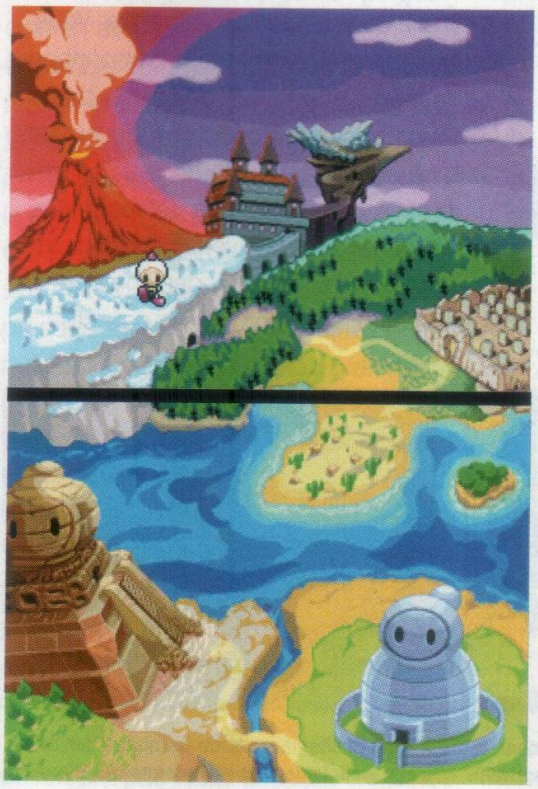
**TOUS LES PARAMÈTRES D'UNE PARTIE SONT MODIFIABLES, CE QUI CONDITIONNE L'ACCÈS À CERTAINES OPTIONS.**

un grand nombre d'arènes et la simplicité d'utilisation devraient assurer à *Bomberman DS* un avenir brillant. Fun, simple et complet : LE jeu multijoueur par excellence ! **LEFLOU**

## OPTIONS TACTILES

L'écran tactile n'est utilisé qu'en mode solo. On y active les options ramassées au fil des niveaux. Exception : interdit de le faire pendant les combats contre les boss !



**RÉALISATION**
Les capacités de la console ne sont pas vraiment exploitées, mais l'action reste toujours lisible.

**JOUABILITÉ**
Se cacher, poser les bombes ou les renvoyer à l'adversaire est d'une facilité déconcertante.

**SON**
Aucune véritable surprise. Bruitages et musiques sont fidèles à la série depuis des années.

**DURÉE DE VIE**
Le plaisir d'une partie à quatre ou plus promet d'y revenir encore dans plusieurs mois.

**VERDICT** Facile à prendre en main, *Bomberman DS* se partage avec tout le monde. Une version très réussie, qui retrouve l'atout majeur qui a fait le succès de la série : le fun !

**16**/20

# MADAGASCAR

**EXOTIQUE, *MADAGASCAR*? RATÉ! IL S'AGIT D'UN JEU DE PLATE-FORME TOUT CE QU'IL Y A DE PLUS COMMUN. BIEN RÉALISÉ, MAIS QUI A PEU DE CHANCES DE VOUS DÉPAYSER.**

**PLUS**
- Varié
- Jouable
- Parfois joli

**MOINS**
- Quelconque
- DS sous-exploitée
- Trop court

C'est la fête à la WWF (organisation mondiale de protection de la nature) : *Madagascar*, adapté du film d'animation des studios DreamWorks, vous met dans la peau d'animaux sympathiques ! Alex le lion saute haut, et rugit fort (crise cardiaque garantie pour qui est trop près de lui). Marty, zèbre de son état, a la bougeotte : il tape des sprints au galop, se faufile élégamment, ou attaque de front, les quatre fers en l'air. Melman la girafe fait plutôt dans l'infiltration ; mais elle sait aussi effectuer d'impressionnant double sauts, ou encore se cacher la tête dans le sol. Gloria l'hippopotame promène un coup de pied à la puissance séismique, et se sent bien dans l'eau : vital pour traverser un fleuve ! Voici donc les quatre héros de ce jeu de plate-forme. Dans la plupart des niveaux, vous pouvez choisir de diriger l'un plutôt que l'autre, en fonction des difficultés ou tout simplement de votre préférence. Vous découvrez progressivement les personnages, et il faut même attendre la deuxième partie du jeu pour accéder à certains mouvements. En fait, *Madagascar* affiche de réels efforts pour diversifier l'aventure – à petites doses. Ainsi, si l'essentiel des niveaux fait dans la plate-forme classique, on y déniche parfois des touches d'infiltration, ou de collecte.

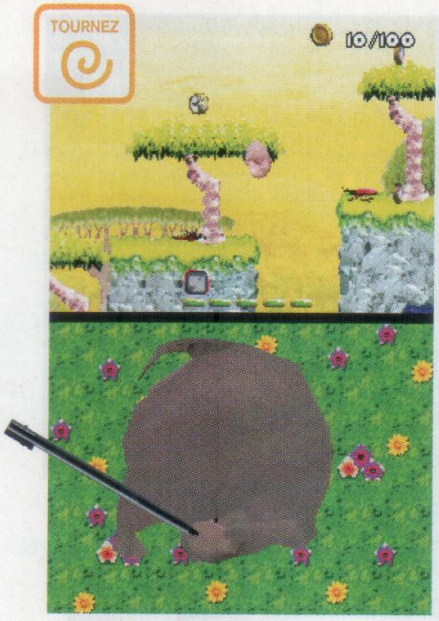
Melman la girafe nous fait craquer, surtout quand elle se prend pour une autruche.

*Madagascar* est très agréable visuellement, et à jouer aussi, quoique ni original ni captivant.

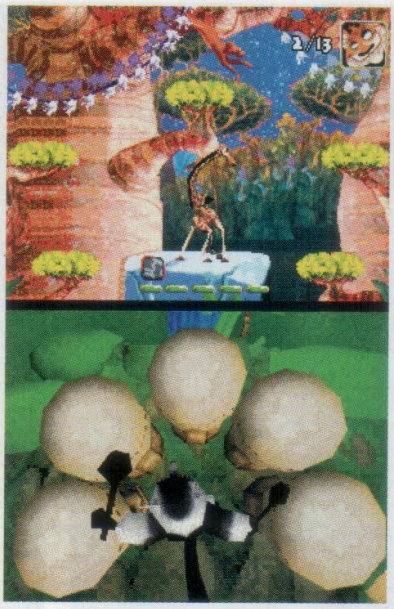
À part l'alternance entre les quatre persos, il s'agit globalement de plate-forme très classique.

**GENRE** PLATE-FORME **NOMBRE DE JOUEURS** 1 À 2 **SAUVEGARDE** SUR CARTE
**DÉVELOPPEUR** VICARIOUS VISIONS **ÉDITEUR** ACTIVISION **PRIX** ENVIRON 40 €

TOURNEZ




Ici, faites tourner Gloria (en bas), pour qu'elle roule à travers le niveau (en haut).




Vous devez gérer les percussions tandis que des panthères vous attaquent. Mouais...

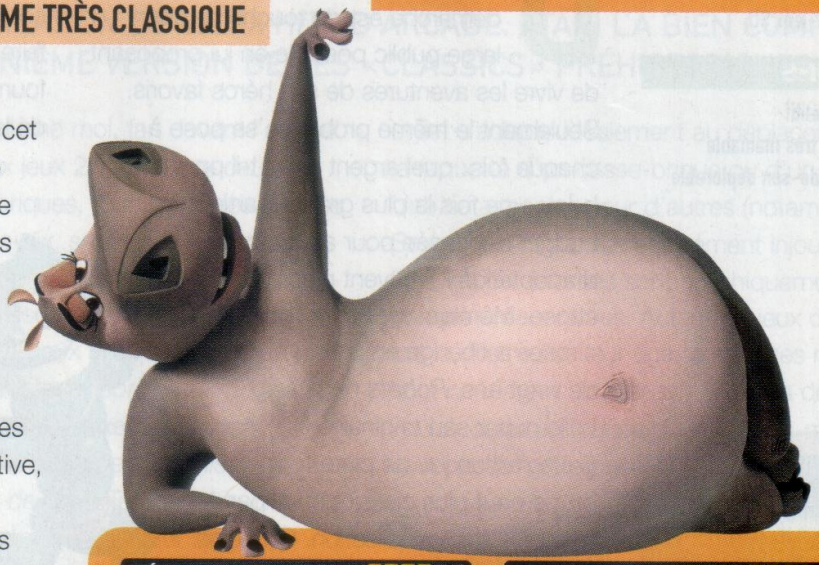
## ET MON STYLET, ALORS ?

*Madagascar DS* est une plate adaptation de *Madagascar GBA* : même plate-forme 2D, même côté « vieille recette », même progression. Quid des spécificités de cette version ? Elles sont minimes. De rares mini-jeux qui exploitent le stylet, et un sous-écran de sélection du héros. Fainéants !

Un petit éventail de mini-jeux parsème la progression, qui sont l'occasion d'utiliser le stylet, laissé au repos le reste du temps. Enfin, certains passages vous font découvrir

## ON AURAIT SOUHAITÉ PLUS ADAPTÉ AUX POSSIBILITÉS DE LA DS QUE CE JEU DE PLATE-FORME TRÈS CLASSIQUE

un cinquième personnage : un pingouin discret, et sauteur de première. Mais de cet ensemble somme toute honnête, rien ne ressort vraiment. Le produit est de bonne facture, et remplit son cahier des charges de jeu à licence : l'esprit du film y est, la réalisation en tout point convenable, et l'aventure divertissante. L'extrême simplicité du jeu (un jeu de plate-forme presque sans fossés !), quelques obstacles traîtres (la végétation, qu'on croit décorative, sert parfois de piège – sympa...), enfin la modeste durée de vie (ne comptez pas beaucoup plus de cinq heures pour traverser le jeu, le double si vous cherchez à le finir à 100 %) modèrent le bilan. Par ailleurs, on aurait pu souhaiter ce jeu moins convenu, et plus adapté aux possibilités de la DS. Mais cela ne rentrait manifestement pas dans les priorités d'Activision. Il ne nous reste donc qu'un titre moyen et sympatoche, mais clairement pas indispensable. **WILLIAM**



**RÉALISATION**
Convenable dans l'ensemble, avec quelques zooms sympa et des paysages agréables.

**JOUABILITÉ**
Aucun souci notable, à part quelques rares problèmes de lisibilité.

**SON**
Vous êtes autorisés à couper la musique, pour ne garder que les bruitages.

**DURÉE DE VIE**
Le jeu se traverse d'une traite. Collecter tous les médaillons ? Bah, 10 heures, tout au plus.

**VERDICT** *Madagascar* se laisse jouer comme il se laisse oublier : comme ça, vite fait. L'offrir à votre petit frère ne serait pas blâmable, mais quand même, on trouve tellement mieux...

**11**/20

**GENRE** ACTION / AVENTURE **NOMBRE DE JOUEURS** 1 **SAUVEGARDE** SUR CARTE
**DÉVELOPPEUR** EUROCOM **ÉDITEUR** VU GAMES **PRIX** ENVIRON 40 €

Ce *Robots* ne témoigne d'aucune originalité mais fait parfois preuve d'efficacité, comme dans les confrontations avec les boss gigantesques.

De l'exploration et du beat'em-up, voilà qui résume le mieux ce jeu. Mais un beat'em-up avec un seul coup ! C'est bien trop léger...

# ROBOTS

## DIRECTEMENT ADAPTÉ DE LA VERSION GBA, *ROBOTS* PROFITE TROP PEU DES POSSIBILITÉS DE LA DS. ON S'ENNUIE FERME ET AUCUNE SURPRISE NE VIENT RELEVER L'INTÉRÊT.

**PLUS**
- Respect de l'univers
- Annotations sur la carte
- Mini-jeux 3D

**MOINS**
- Répétitif
- Pas très maniable
- Bande-son déplorable

Dès les débuts du jeu vidéo, les films ont inspiré développeurs et éditeurs de tout poil. Le but avéré de la démarche est de toucher le plus large public possible en lui proposant de vivre les aventures de ses héros favoris. Seulement le même problème se pose à chaque fois : quel argent reste-t-il pour faire le jeu, une fois la plus grosse partie du budget dépensée pour acquérir les droits d'adaptation ? Souvent plus grand-chose. Même si cet aspect des choses a changé en plus de vingt ans, *Robots* ne brille ni par son originalité (il s'agit d'un jeu de plate-forme on ne peut plus classique), ni par la qualité de sa réalisation. On peine à reconnaître les lieux tirés du dessin animé et la majeure partie de l'action consiste à frapper des robots et ramasser des boulons. Malgré le background qui respecte la chronologie de film, ainsi qu'une partie « aventure » assez faible (rapporter des boulons à des personnages), l'ennuie s'installe vite et la possibilité d'annoter la carte du jeu à l'aide du stylet (une bonne idée, soit dit en passant) ou les mini-puzzles en 3D ne saurait suffire à nous rendre plus conciliants. Soyons clairs, *Robots* n'a rien à faire sur votre DS. Trop peu d'efforts ont été fournis et ce n'est qu'une « simple » adaptation de la version GBA. On attendait plus. **LEFLOU**

Placez certaines pièces via l'écran tactile pour créer de nouveaux objets.

**RÉALISATION**
Les graphismes sont directement issus de la version GBA.

**JOUABILITÉ**
Certains passages nécessitent de s'y reprendre à plusieurs fois.

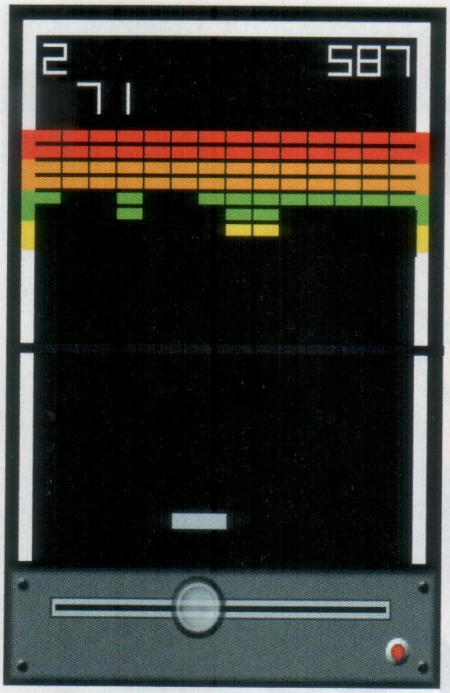
**SON**
Une bande-son rudimentaire. L'ensemble est bien pauvre.

**DURÉE DE VIE**
L'aventure est longue, mais ennuyeuse au possible.

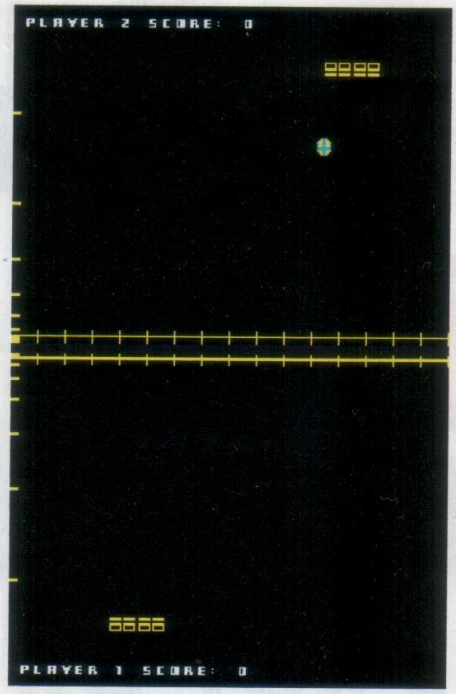
**VERDICT** Pas de quoi s'enflammer. Entre la maniabilité hésitante et l'ennui, les raisons de décrocher abondent.

**6/20**

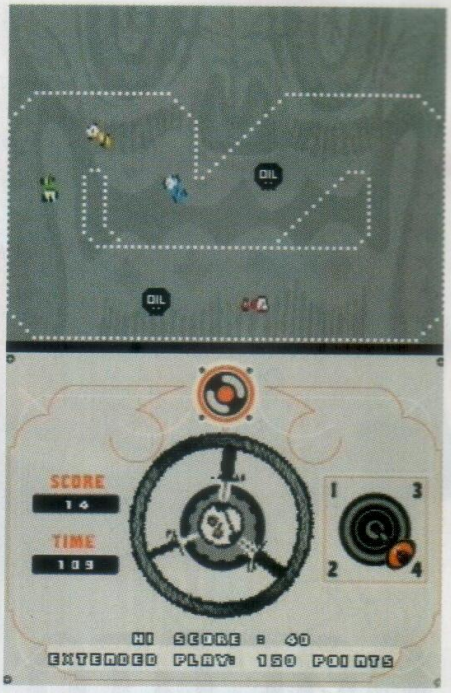
**GENRE** ARCADE **NOMBRE DE JOUEURS** 1 À 2 **SAUVEGARDE** SUR CARTE
**DÉVELOPPEUR** ATARI **ÉDITEUR** ATARI **PRIX** ENVIRON 40 €




*Break Out* sur deux écrans permet de bénéficier d'un jeu vertical, comme sur la borne d'origine.




Dans *Pong*, faites glisser la molette sur la ligne avec le stylet, pour déplacer la raquette.




Dans *Sprint*, il faut faire tourner le volant avec le stylet : simple, mais totalement injouable.

# RETRO ATARI CLASSICS

## À CHAQUE CONSOLE SA COMPILATION DE VIEUX HITS D'ARCADE. ATARI L'A BIEN COMPRIS EN NOUS RESSORTANT UNE ÉNIÈME VERSION DE SES « CLASSICS » PRÉHISTORIQUES.

**PLUS**
- Maniabilité de *Break Out*
- Tous les jeux au stylet
- Dix jeux historiques

**MOINS**
- Remix moches
- Seulement dix jeux
- Le prix

Eh oui ! Même moi, fan devant l'éternel de vieux jeux 2D, je trouve ceux-ci préhistoriques, tous issus des années soixante-dix, sauf un… Pourtant, les dix jeux présentés ont tous marqué leur époque, mais qui désormais va payer 40 euros pour 10 jeux auxquels presque plus personne ne veut jouer après trois parties ? Même si le premier réflexe des anciens gamers, en voyant *Tempest* ou *Missile Command*, est de dire « Terrible ! J 'y jouai au café à côté du lycée ». Il faut dire que les titres de cette compilation sont trop peu nombreux : vu le faible encombrement que chacun représente, elle aurait pu comprendre la trentaine de jeux Atari sortis en arcade à cette période… Leur maniabilité simplissime est par ailleurs trop datée. Malgré tout, si l'on cherche bien, il y a du bon. Les concepteurs ont eu la bonne idée d'adapter tous les jeux au stylet. Une réussite pour certains, tant le stylet s'adapte idéalement au déplacement de la raquette d'un casse-brique ou d'un *Pong*. Une catastrophe pour d'autres (notamment *Sprint*), qui deviennent carrément injouable !!! Pire, les dix refontes sont graphiquement complètement ratées. Autant les jeux d'origine ont le charme de leur âge, autant ces refontes sont carrément hideuses… À moins de vouloir créer un musée du jeu vidéo, mieux vaut passer votre chemin. **WONDER**

**RÉALISATION**
Des graphismes ratés, un emploi du stylet plus ou moins heureux.

**JOUABILITÉ**
Certains titres sont hyper maniables, d'autres injouables.

**SON**
Des plics et des boinks venus d'un monde révolu…

**DURÉE DE VIE**
Trop peu de jeux, trois petites parties et puis s'en vont…

**VERDICT** À part pour un amateur de très vieux jeux d'arcade, cette compil' n'a que peu d'intérêt, surtout vu son prix.

**4**/20

# COCOTO KART RACER

**RIEN DE PIRE POUR UN TESTEUR : UN CLONE DE JEU CÉLÈBRE, UNE RÉALISATION CORRECTE, UN TITRE TRÈS MANIABLE… POURTANT, IL NE NOUS A PAS CONVAINCUS…**

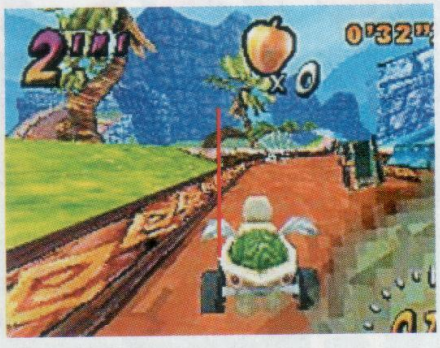
**PLUS**
- Une sacoche !
- Très maniable
- Jouable à 4

**MOINS**
- 1 carte par joueur en multi
- Design des persos hideux
- Trop court

Un travail bien fait. C'est ce qu'on retiendra des développeurs qui ont réalisé ce clone de *Mario Kart*. Avant d'aller plus loin, reconnaissons-leur ce talent qui a consisté à bien comprendre pourquoi *Mario Kart* est truffé de qualités. Ils sont également parvenus à rendre *Cocoto Kart Racer* très maniable, ce qui est rare et encourageant. Malheureusement, ce jeu est handicapé par quelques défauts. Le premier, dont on peut éventuellement faire abstraction, est le design catastrophique des personnages. Cocoto ne ressemble à rien, et ses amis, à moins que rien (et quand on pense qu'une série de jeux *Cocoto* est en train de voir le jour… argh !). L'autre défaut, bien plus gênant, vient de la très faible durée de vie du jeu. En dix circuits, on en fait le tour. Certes, les championnats se jouent en différents modes de difficulté, ce qui permet de débloquer des guest-stars (hideuses, elles aussi, rassurez-vous), mais le manque global de challenge et de variété empêche vite le joueur de se passionner longtemps pour ce titre. La recette empruntée est pourtant bonne. On retrouve les arènes pour s'affronter à plusieurs, la possibilité

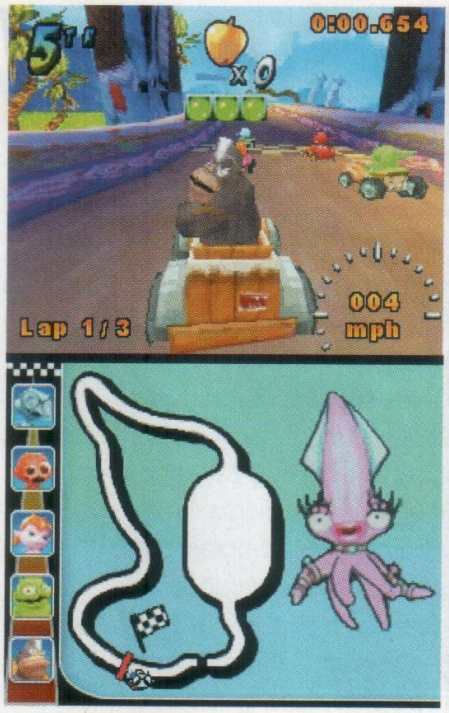
Les dérapages sont simples à effectuer, et, avec de la pratique, on ne va pas dans le décor.

Cocoto et son kart rouge. Si le look du perso vous plaît, écrivez-nous, on veut savoir pourquoi !



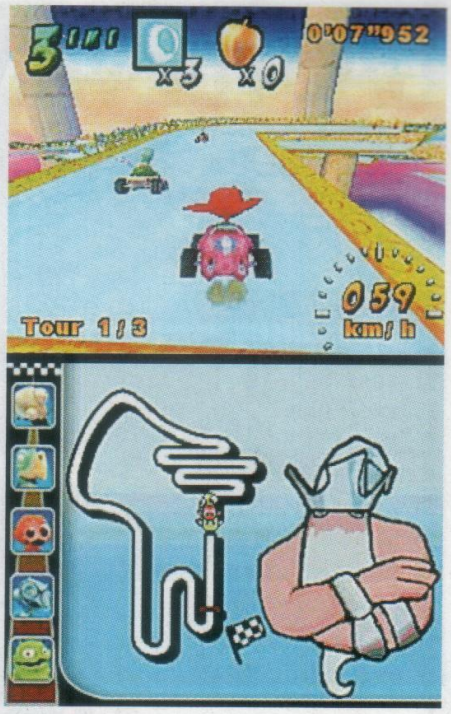
Sans pomme, le moindre contact avec un ennemi sera plus pénalisant.

**GENRE** COURSE **NOMBRE DE JOUEURS** 1 À 4 **SAUVEGARDE** SUR CARTE
**DÉVELOPPEUR** NEKO **ÉDITEUR** BIG BEN INTERACTIVE **PRIX** ENVIRON 35 € + SACOCHE




Non, ce n'est pas le demi-frère de Donkey qui conduit ce kart, mais le cousin de Cocoto !

L'inévitable boost permet toujours de se sortir des situations délicates. Utilisez-le à bon escient.




Petite référence au niveau paradisiaque du dernier *Mario Kart* sur GameCube.

de s'entraîner sur les circuits en Time Attack, et le wi-fi pour partager le jeu à 4 (à condition de posséder 4 cartouches !). La maniabilité est vraiment bonne, les circuits relativement variés, mais tout ça est trop court… Certes, on le placerait presque en pole position pour assurer l'intérim jusqu'à la sortie de *Mario Kart DS* (c'est pas dur, c'est le seul jeu du type si on occulte le *Mario Kart GBA*, d'ailleurs meilleur), mais il souffre d'une inévitable comparaison avec son concurrent, et, dans cette catégorie, il n'y a pas photo… Ce n'est pas un jeu à éviter, cependant, il faut garder en tête ces quelques défauts rédhibitoires. Alors… faut-il craquer si vous êtes en manque de courses délirantes ? Vous pouvez… tout en sachant qu'il ne devrait pas vous résister longtemps. Il pourra au moins vous contenter quelques heures en solo et quelques jours en multijoueur. En attendant l'inévitable *Mario Kart* qui nous a fait bien meilleur effet, même au stade bêta… **LEFLOU**

## LE MANQUE GLOBAL DE CHALLENGE ET DE VARIÉTÉ GÊNE TROP POUR POUVOIR SE PASSIONNER POUR CE JEU

## INSPIRATIONS DIVERSES

Ce serait bien qu'on nous explique un peu pourquoi il faut des pommes pour aller plus vite dans le jeu ? Bon, la référence à *Crash Nitro Kart* est évidente. Au moins, on voit que les développeurs ont joué aux bons jeux du genre (*Mario Kart* inclus, évidemment).

**RÉALISATION**
Animations correctes, décors variés, personnages hideux. Mais pourquoi sont-ils moches comme ça ?

**JOUABILITÉ**
Les karts se manient vite et bien, ce qui rend les parties très agréables à jouer.

**SON**
Les musiques sont assez sympathiques, avec un changement de mélodie dans le dernier tour.

**DURÉE DE VIE**
Le gros défaut. Une petite dizaine de circuits dont on vient à bout un peu trop rapidement.

**VERDICT** Il est presque sûr qu'avec un design des persos mieux réussi et une durée de vie élargie, le jeu aurait plus accroché la rédaction. Le marketing ferait mieux parfois de ne pas écouter les enfants !

**11**/20

# CASTLEVANIA : DAWN OF SORROW

LE SPECTRE DU COMTE DRACULA PLANE À NOUVEAU SUR LES FORÊTS DE TRANSYLVANIE, ET LES BELMONT ÉTANT EN VILLÉGIATURE, C'EST CE BON VIEUX SOMA CRUZ QUI S'Y COLLE !

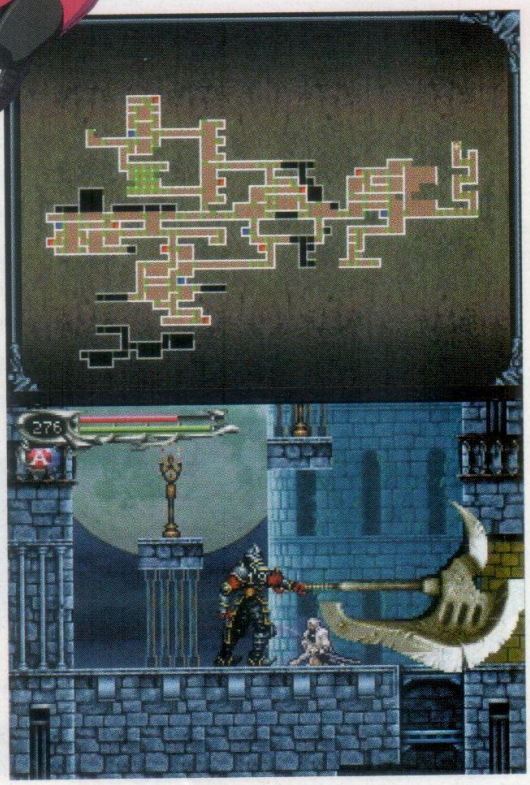
**PLUS**

- Les graphismes
- La jouabilité
- Le mode multi

**MOINS**

- Un seul écran utilisé
- Usage trop rare du stylet
- Un peu trop facile

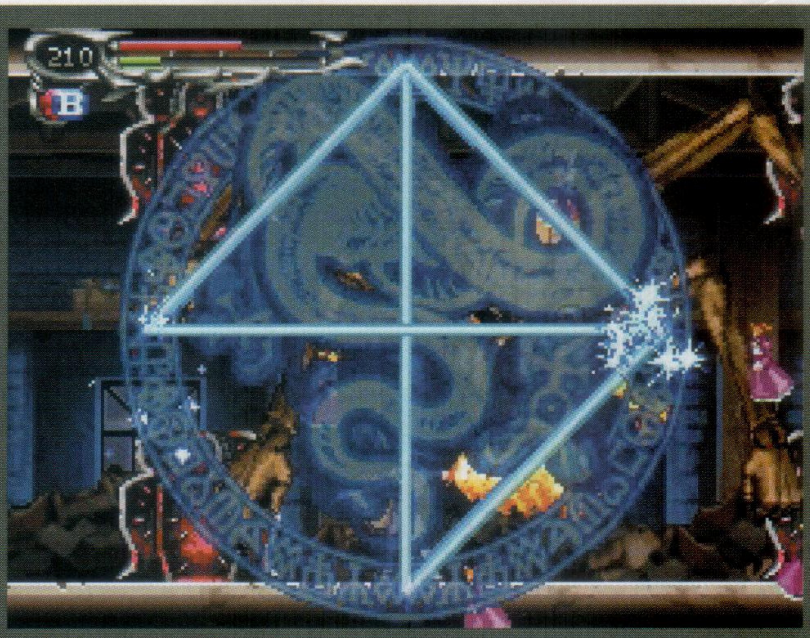
Au XXIe siècle, quelques années après les événements de *Castlevania : Aria of Sorrow* (sorti en 2003 sur GBA), les suppôts de Dracula ont mis au point un nouveau plan pour ressusciter leur idole. C'est donc contraint et forcé que le jeune Soma Cruz s'aventure à nouveau dans les sombres dédales gothiques du château pour écraser les forces des ténèbres. Bien que les capacités 3D de la DS aient partout été vantées, Konami persiste dans la voie des épisodes GBA en usant de la bonne vieille 2D des origines. Un choix qui paraît couler de source dès les premières minutes de jeu, tant sont impressionnants la splendeur des décors, le souci du détail, la qualité de



Subtil : avec certains ennemis, il est préférable d'aller au contact plutôt que de garder ses distances.

## À LA POINTE DU STYLET

Apprenez à repérer les éléments du décor sur lesquels vous pouvez agir grâce à l'écran tactile, comme des cristaux à détruire pour libérer le passage ou des blocs de pierre à éclater stratégiquement pour former des plates-formes susceptibles de vous mener à bon port. Avant de pouvoir affronter un boss, vous devrez vous entraîner à exécuter le symbole affiché sur son sceau en reliant des points dans un ordre parfait.



Une fois le boss neutralisé, emprisonnez-le en traçant son sceau, pour l'empêcher de revenir.

l'animation et surtout la taille gigantesque de certains sprites. Aucun doute, la DS est particulièrement bien équipée pour un tel exercice, et accomplit de véritables miracles en matière de 2D. Le nouveau style graphique du jeu, fortement inspiré par ce qui se fait en animation japonaise, comme en témoigne la superbe vidéo d'introduction, se fait surtout sentir dans la représentation des visages. Pour le reste, *Dawn of Sorrow* a toutes les apparences d'un *Castlevania* 2D classique, à la différence qu'il s'avère plus beau que jamais.

La formule, savant cocktail de plate-forme et d'action mâtinée d'éléments empruntés au RPG, n'a guère changé depuis *Aria of Sorrow*. Au fil de ses pérégrinations, notre héros accumule des points d'expérience qui viennent améliorer ses caractéristiques. Ce bon vieux Soma a toujours la possibilité d'absorber les âmes des ennemis vaincus, grâce à son pouvoir de « Dominance », et de

**LA DS ACCOMPLIT DE VÉRITABLES MIRACLES EN MATIÈRE DE 2D : SPLENDIDES DÉCORS, SPRITES GIGANTESQUES, ETC.**

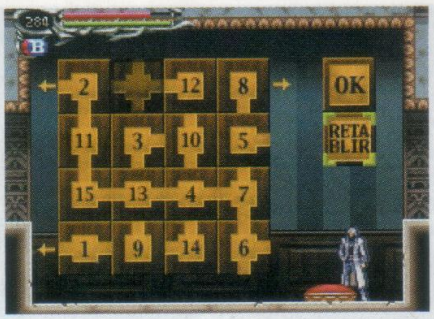
s'approprier leur puissance. Vous pouvez sacrifier certaines de ces âmes afin de les faire fusionner avec vos armes dans l'atelier de Yoko, ce qui augmente l'efficacité de ces dernières et les dote de capacités spéciales. Soma pourra également faire ses emplettes durant son exploration et transporter jusqu'à neuf objets du même type. Le château est vaste et d'une structure complexe, et les

Impensable de combattre un boss sans user des pouvoirs magiques conférés par les âmes.

Le parallaxe (défilement sur plusieurs plans) génère des effets de profondeur saisissants.

Concoctez un donjon bien vicieux pour vous et votre pote : lequel arrivera le plus vite à la fin ?

L'introduction animée est très impressionnante, et l'affichage d'une fluidité remarquable.



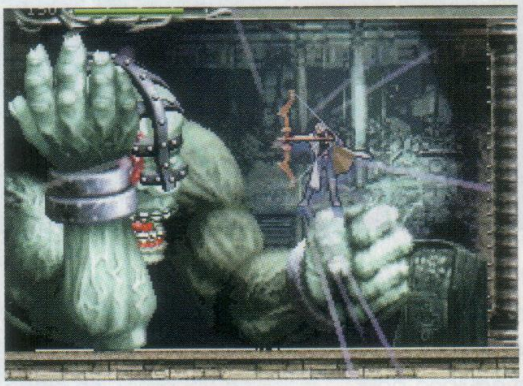

Selon le principe d'un casse-tête bien connu, vous choisissez les salles que vous allez visiter.

Chaque sauvegarde porte la signature de son propriétaire. La classe !

rares échoppes, points de sauvegarde et de téléportation, sont disséminés de façon réellement stratégique.

Jusqu'ici, rien de bien étonnant, et on est en droit de se demander quel usage le jeu peut bien faire des spécificités de la DS. Toute l'action se déroule sur l'écran du bas, l'écran du haut ne servant qu'à afficher, au choix, les stats du héros ou la carte du château. C'est d'autant plus dommage qu'on imaginait volontiers notre héros se balader et affronter des boss gigantesques sur deux écrans, avec tout le bénéfice ludique et stratégique qui en aurait découlé.

Sur l'écran du haut s'affichent les stats de Soma, les types d'âme équipées, et les informations sur l'adversaire.



Quant à l'écran tactile, il est heureusement mis à contribution à plusieurs occasions, pour agir sur le décor ou pour sceller les boss en exécutant des figures cabalistiques. Les fonctionnalités wi-fi ne sont pas en reste, avec la possibilité d'échanger des âmes avec d'autres joueurs, et surtout le mode « Stratégie », qui permet de peupler un mini-donjon générique avec les monstres de votre choix (en fonction des âmes dont vous disposez) et d'y envoyer un pote qui doit le finir en temps limité. En voilà une idée qu'elle est bonne ! Quant aux musiques, traditionnel point fort de la série, elles s'avèrent bien entraînantes, sans égaler pour autant la splendeur de celles épisodes passés… **SELM**

## SAUVEZ NOS ÂMES !

Soma peut s'approprier et conserver plusieurs types d'âmes : celles qui seront utilisées comme de simples projectiles sur l'ennemi, celles qui vous offriront une protection ou des pouvoirs temporaires tout en consommant vos points de magie, ou encore celles qui vous offriront de nouvelles capacités de façon permanente. En récupérant par exemple l'âme d'un zombie, il pourra l'invoquer en cas de besoin ; en tuant un archer squelette, il apprendra à manier l'arc ; etc.

**RÉALISATION**
Exemplaire, avec une 2D de toute beauté et des effets visuels décoiffants.

**JOUABILITÉ**
Parfaitement accessible et instinctive, y compris pour les passages retors au stylet.

**SON**
Sans être miraculeux, musiques et bruitages restent largement au-dessus de la moyenne.

**DURÉE DE VIE**
Une dizaine d'heures, c'est honnête pour le genre, et on peut rejouer avec… Chuuut !

**VERDICT** Même s'il n'exploite pas la DS au maximum de son potentiel, *Dawn of Sorrow* constitue un très bon opus qui fait honneur à la mythique série de Konami. Indispensable pour les fans !

**15**/20

# Abonnez-vous à Nintendo®

LE MAGAZINE OFFICIEL

## 1 an / 12 numéros pour 48 €

au lieu de 72 €

soit 33 % de réduction !

**NOUVELLE RUBRIQUE INTERACTIVE**
**+ DE JEUX + D'ACTUS + DE TESTS**
**+ DE REPORTAGES EXCLUSIFS !**

## BULLETIN D'ABONNEMENT

A retourner accompagné de votre règlement dans une enveloppe affranchie à : Nintendo Magazine / Service Abonnements - 18 - 24 quai de la Marne - 75164 PARIS CEDEX 19

❑ OUI, je m'abonne à Nintendo le magazine Officiel pour 1 an/12 nos au prix de 48 € au lieu de 72 € soit 33 % de réduction

### ADRESSE DE RECEPTION DE L'ABONNEMENT

PMDS

❑ Mme ❑ Mlle ❑ Mr

Nom* : _____ Prénom* : _____

Société : _____ Adresse* : _____

_____ Code Postal* : |_|_|_|_|_| Ville* : _____

Adresse email : _____

Tél : _____ Date de Naissance : |_|_| |_|_| |_|_| (*) Champs obligatoires

Je règle ma commande par :

❑ chèque bancaire ou postal à l'ordre de Future France

❑ carte bancaire N°: |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|

Date de validité : |_|_| |_|_| (Validité minimale de 2 mois) Cryptogramme |_|_|_|

Date et Signature obligatoires :
(celle des parents si mineurs)

Pour mieux vous connaître, merci de répondre à ces questions : De quel matériel informatique disposez-vous : ❑ PC ❑ Mac
Quelle console utilisez-vous : ❑ Playstation ❑ Game Cube ❑ Game Boy Advance ❑ DS Nintendo ❑ Xbox

Future MEDIA WITH PASSION

*Chaque numéro de Nintendo Magazine est en vente au prix de 6 € (01/01/05). Offre valable en France métropolitaine et réservée aux nouveaux abonnés jusqu'au 31/10/05. Pour l'étranger nous consulter au 01 44 84 05 50 - fax : 01 49 60 10 55 - email : abofuture@dipinfo.fr. En application de la Loi n° 2004-801 du 06/08/04 relative à la protection des personnes physiques à l'égard des traitements de données à caractère personnel et modifiant la loi n°78-17 du 6 janvier 1978 relative à l'inforpmatique, aux fichiers etr aux libertés,(Article 27), les informations qui vous sont demandées sont nécessaires au traitement de votre abonnement. Les informations nominatives que vous serez amené à fournir ne sont transmises qu'auprès des personnes physiques ou morales habilitées à les connaître. Ces informations nominatives peuvent donner lieu à l'exercice du droit d'accès et de rectification auprès de Future, éditeur du dit magazine, ou directement en adressant un courrier à l'adresse suivante : Future France Service abonnements - 101-109 rue Jean-Jaurès - 92300 LEVALLOIS PERRET. Par notre inermédiaire, vous pourrez recevoir des propositions d'entreprises partenaires. Si vous ne le souhaitez pas, cochez la case suivante : ❑

# Le GBA à l'honneur !

Comme à notre habitude, nous avons sélectionné les trois jeux GBA qui nous apparaissent les plus complémentaires de la ludothèque DS. En bonus, le best-of des jeux GBA présents et futurs qui nous ont tapés dans l'œil, et qui ne vont pas tarder à faire de même avec vous !

79

## BOKTAI 2

Le créateur de *Metal Gear* vous invite à sortir jouer quand il fait beau dehors. Ça ne se refuse pas !

82

## MARIO PARTY ADVANCE

Pour la première fois sur portable, *Mario Party* vous offre ici une soixantaine de mini-jeux, à savourer seul ou à plusieurs.

84




## DRAGON BALL ADVANCED ADVENTURE

Les premiers pas de Songoku dans un beat'em-all un peu court, mais punchy !

**GENRE** JEU DE RÔLE **NOMBRE DE JOUEURS** 1 À 4 **SAUVEGARDE** CARTOUCHE
**DÉVELOPPEUR & ÉDITEUR** KONAMI **PRIX** ENVIRON 45 €

# BOKTAI 2 SOLAR BOY DJANGO

APRÈS UN PREMIER VOLET CONCLUANT ET NOVATEUR, LE CHASSEUR DE VAMPIRES REPREND DU SERVICE DANS CET OPUS ENCORE PLUS ABOUTI. DES COUPS DE SOLEIL EN PERSPECTIVE.

**PLUS**
- Moins contraignant
- Des boss épiques
- L'artisanat

**MOINS**
- Puzzles assez durs
- Des ralentissements
- Gare à l'insolation

L'an dernier, un certain *Boktai* créait la sensation. Il faut dire que ce titre était sorti de l'imagination fertile d'un certain Hideo Kojima, à qui l'ont doit notamment *Metal Gear Solid*. La cartouche de ce RPG avait la particularité d'être équipée d'un capteur photosensible qui obligeait le joueur à jouer à la lumière du soleil. Le deuxième opus reprend ce concept inédit en proposant une difficulté accrue, tout en se révélant beaucoup moins contraignant. *Boktai 2* propose des combats de qualité, mais ceux-ci prennent toute leur dimension après quelques heures de jeu. En effet, le début demeure assez classique avec des affrontements semblables à un *Zelda*. Exit le Gun del Sol et place à l'épée, au marteau et à la lance. Chacune de ces armes est dotée de propriétés propres. L'épée sert principalement au combat

Les puzzles sont originaux et parfois très durs. Et sécher sur l'un d'eux empêche de progresser...

Les boss sont coriaces. Prévoyez le plein d'énergie solaire et un stock d'objets curatifs.

Certains monstres craignent le soleil. Attirez-les devant une fenêtre d'un donjon pour les éliminer.

Après avoir vaincu un boss, trimbalez ce dernier dans un cercueil afin de procéder à la cérémonie de purification. Définitive...

Les aliments curatifs sont périssables. Avec le temps, ils perdent de leur pouvoir, et vous rendent alors malade.

rapproché tandis que le marteau, plus lourd et donc moins rapide, est à privilégier pour la destruction d'obstacles. Enfin, la lance permet de combattre en évitant de coller de trop près à son adversaire. L'une des particularités de *Boktai 2* est d'associer des enchantements à ces armes. Et c'est l'utilisation de ces derniers qui nécessitent de s'exposer au soleil (notez qu'une source de lumière artificielle ne fonctionne pas). L'état de santé de Django est symbolisé par une jauge de vie et une jauge d'énergie solaire qu'on pourrait assimiler à des points de magie. Chaque utilisation de l'un de ces enchantement pompe un peu de cette énergie, et le meilleur moyen pour en récupérer consiste donc à exposer le capteur au soleil. Dès lors qu'on dispose de plusieurs enchantements, les combats se révèlent bien plus subtils. Il n'est pas indispensable d'affronter tous les ennemis. Beaucoup d'entre eux peuvent être évités en utilisant des feintes dignes de Snake. Django peut effectivement attirer l'attention d'un adversaire en se plaquant contre un mur et en toquant contre celui-ci. Dans le même registre, le héros peut les attirer dans un endroit du donjon exposé à lumière du jour pour se débarrasser instantanément de ceux qui craignent le soleil. *Boktai 2,* c'est aussi de nombreux puzzles à base d'interrupteurs, de caisses à déplacer et même de transformations en loup, chauve-souris, etc. Ces puzzles sont très bien conçus, mais se révèlent parfois fort difficiles. Or, bloquer sur un puzzle vous empêche tout simplement de continuer votre quête. Niveau luminosité, *Boktai* est beaucoup moins contraignant que son prédécesseur. Il est désormais possible de jouer le soir, car il existe d'autres moyens de récupérer de l'énergie solaire. Vous pouvez manger des fruits, lesquels restaurent une partie de cette énergie, ou en récupérer

## ORAGE, Ô DÉSESPOIR

*Boktai 2* est un jeu difficile à la base. Mais grâce à (ou à cause de) la présence d'une cellule photosensible, il intègre de plus un paramètre aléatoire pouvant en augmenter encore la difficulté : la présence ou non du soleil. Lorsque le soleil brille, pas de problème, votre réserve d'énergie se remplit régulièrement. En revanche, s'il n'y a pas de soleil, votre réserve se vidant à chaque utilisation d'un enchantement, votre marge de manœuvre va vite se restreindre.

Après quelques heures de jeu, Django est mordu et contaminé par un vampire. Il devient alors impératif de jouer à l'ombre.

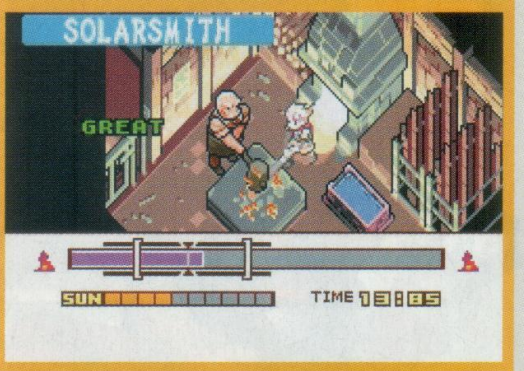
auprès de bornes disséminées un peu partout. Cependant, une fois un boss vaincu, il est nécessaire de disposer d'une bonne exposition au soleil afin de le détruire définitivement. Par ailleurs, le capteur étant associé à une horloge interne, l'éclairage

**LE DEUXIÈME VOLET DE *BOKTAI* EST BEAUCOUP MOINS CONTRAIGNANT QUE SON PRÉDÉCESSEUR.**

du jeu varie en fonction de l'heure et, dans de nombreux cas, certains éléments du décor ne sont visibles qu'au soleil. Enfin, *Boktai 2* est jouable à plusieurs et propose une compatibilité avec *Megaman Battle Network 5*. Ce jeu prenant exige néanmoins de prendre quelques précautions, comme prévoir la bouteille d'eau, la casquette et la crème solaire. **STONEHENGE**

## L'ARSENAL DE DJANGO

Le héros dispose de trois types d'armes ayant chacun des propriétés spécifiques. Les épées sont des armes rapides, idéales pour le combat rapproché. Il y a des armes contondantes lourdes et plutôt lentes. Elles permettent notamment de briser certaines caisses. Enfin, il existe des lances dont la longueur autorise des attaques à distance. Django peut en outre forger ses propres armes grâce à un système d'artisanat plutôt bien fichu.



Les pouvoirs du vampire offrent au héros de nombreuses transformations, comme ici en chauve-souris.

**RÉALISATION**
Le jeu repose sur de la 3D isométrique. La partie graphique est correcte, mais pas exceptionnelle.

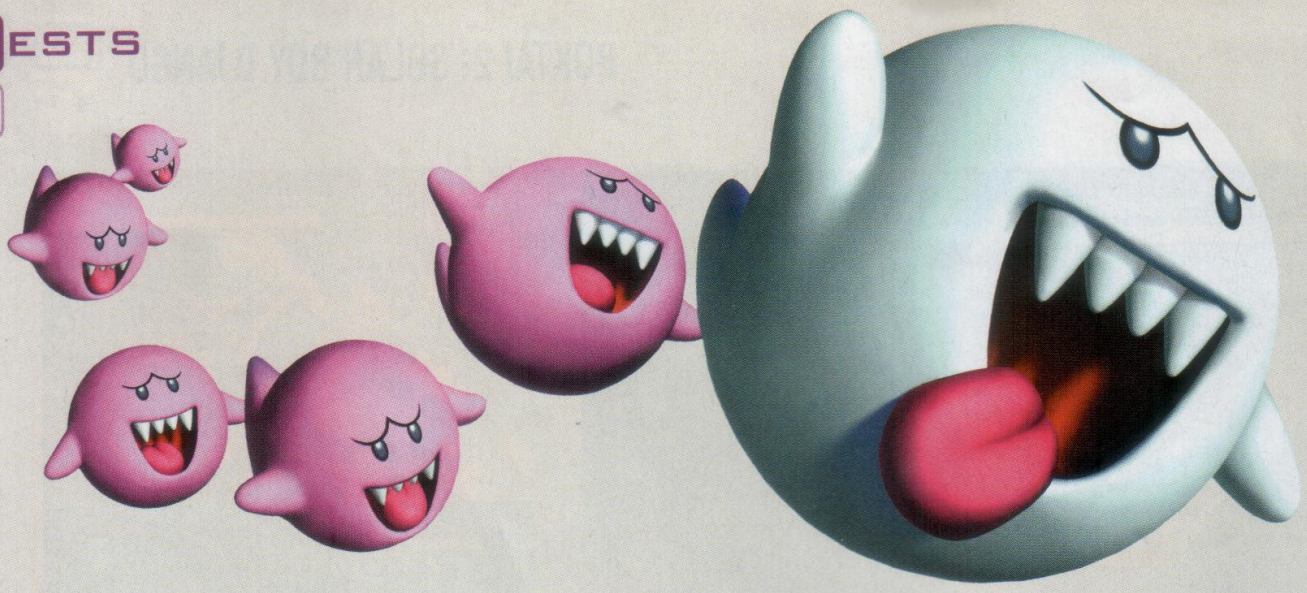
**JOUABILITÉ**
Quelques problèmes pour orienter correctement le personnage, en raison de la 3D isométrique.

**SON**
Bande-son de qualité et bruitages travaillés mettent rapidement dans l'ambiance.

**DURÉE DE VIE**
Avec de vastes donjons et des puzzles corsés dans chaque pièce, vous en aurez pour votre argent.

**VERDICT** *Boktai 2* est beaucoup plus abouti que le premier volet. Original, varié, riche en sensations et en rebondissements, il permet en outre de jouer en profitant pleinement de la rentrée.

**17**/20



# MARIO PARTY ADVANCE

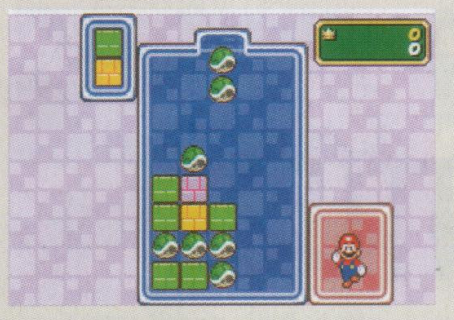
ON S'ATTENDAIT A PLUS DE MULTIJOUEUR POUR CE *MARIO PARTY* SUR GBA. CONTRE TOUTE ATTENTE, LE MODE SOLO A PRIS LE PAS, MAIS CE N'EST PAS UNE SI MAUVAISE NOUVELLE.

**PLUS**
- 60 mini-jeux
- Le côté aventure
- Mode solo intéressant

**MOINS**
- Katatrucs parfois inutiles
- Pas assez de persos
- Multijoueur limité

Comme tout bon *Mario Party* qui se respecte, cet opus commence sur un vaste plateau de jeu de l'oie, avec toutefois une différence de taille : on est seul à lancer le dé ! En effet, Bowser a encore semé la pagaille en dispersant les attractions d'un parc aux quatre coins de Champiville et vous devrez choisir entre Mario, Luigi, Peach ou Yoshi pour remettre les choses en ordre. La compétition frénétique sur laquelle a été bâti le succès de la série laisse donc ici place à une progression solo et une fois le dé lancé, vous êtes libre d'emprunter les embranchements de votre choix. À travers les six sections qui divisent le grand plateau de jeu, vous devez remplir les nombreuses missions que vous proposent les habitants de Champiville, et ainsi remporter des mini-jeux et autres gadgets, nommés katatrucs. Ces derniers deviennent ensuite accessibles dans le menu principal. Le fait de sillonner la carte comme bon vous semble pour aider les différents personnages apporte un coté aventure inédit dans la série. La progression est cependant entrecoupée de 60 mini-jeux qui s'inscrivent directement dans la lignée des volets précédents. Entre les courses contre la montre, les casse-tête, les épreuves de plates-formes et les sessions de casino, vous n'aurez pas le temps de vous ennuyer. Même si ce *Mario Party* est avant tout orienté vers le jeu seul, vous pourrez bel et bien jouer à plusieurs en Link ou sur une

**Dans l'usine de peluches, vous devez reproduire dans l'ordre les commandes indiquées.**



Parmi les mini-jeux, on trouve des classiques remixés, comme ici *Dr Mario*.

Une fois le dé lancé, vous vous déplacez sur la carte totalement à votre gré.

Les habitants de Champiville sont nombreux et ils ont tous besoin de vous !

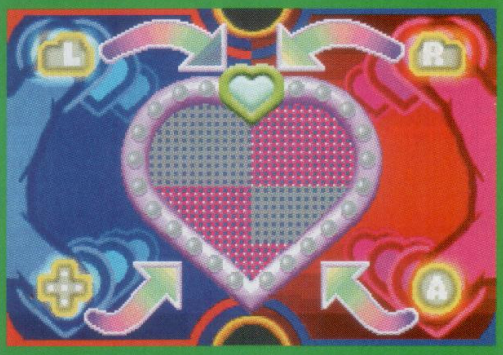
Certains mini-jeux sont de véritables aubaines pour les fous de hi-score...

même console (chaque joueur s'occupant d'un bouton) grâce aux mini-jeux débloqués lors de vos missions. Les modes Ludiland et Festiland proposent ainsi une succession d'épreuves qui vous permettront la plupart du temps de défier vos amis. Les Katatrucs gagnés à Champiville sont quant à eux des gadgets un peu à part : de l'essuie-glace au ventilateur en passant par le scanne-doigts, ces objets font figure d'ovnis à côté de mini-jeux plus classiques, et même si leur intérêt n'est pas toujours évident, ils ont au moins le mérite d'apporter quelque chose de nouveau. Cet épisode un peu particulier dans la série des *Mario Party* procure donc pas mal de plaisir, et même si les habitués peuvent être déçus par la prépondérance du mode solo, il serait dommage de passer à côté. **EXOCET**

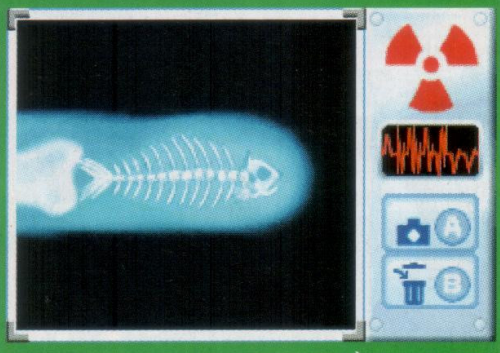
## CET ÉPISODE UN PEU PARTICULIER DANS LA SÉRIE DES *MARIO PARTY* PROCURE PAS MAL DE PLAISIR

### KATATRUC : KEZACO ?

Les katatrucs sont des gadgets étranges offerts par les personnages non joueurs lorsque vous réussissez vos missions. Ça rappelle un peu les bonus inutiles et rigolos que l'on débloquait dans *Wario Ware Touched* !



L'harmonitest estime la compatibilité entre vous et vos amis. Voilà une bonne occasion de s'en faire... ou d'en perdre !



Le scanne-doigts est un rayon x de poche ! À essayer plusieurs fois quand même avant d'appeler SOS Médecin !

**RÉALISATION**
Graphismes colorés et thèmes connus, l'univers de Mario est bien là comme on l'aime.

**JOUABILITÉ**
Les différentes épreuves se jouent avec grand plaisir, sans aucun problème de contrôle.

**SON**
On retrouve les thèmes classiques de la série agrémentés de bruitages connus.

**DURÉE DE VIE**
Entre les missions, les mini-jeux et les défis multijoueur, la durée de vie est plus qu'honnête.

**VERDICT** On s'attendait à du pur multijoueur, on nous donne un *Mario Party* différent, mais toujours très amusant, bien qu'il privilégie le mode solo. Étonnant et pas désagréable pour un sou.

**14**/20

# DRAGON BALL ADVANCED ADVENTURE

REVIVEZ LES PREMIÈRES AVENTURES DE SONGOKU, TRUFFÉES DES IMPRESSIONNANTS COMBATS DU MANGA. DOMMAGE QUE L'ENSEMBLE MANQUE DE PROFONDEUR...

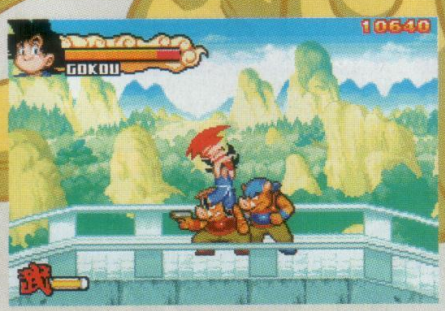
**PLUS**
- L'univers de *Dragon Ball*
- Action non stop
- Combats en versus

**MOINS**
- Quelques ralentissements
- On le termine vite
- Répétitif

Songoku n'a pas toujours été un super guerrier blond aux yeux bleus. Avant de se lancer dans sa quête de super pouvoirs, c'était un gentil petit garçon avec une queue de singe, sans cesse à la recherche des mythiques boules de cristal. C'est cette époque révolue que *DBAA* vous propose de revivre. D'une forme somme toute classique, ce titre ultra-dynamique s'inscrit dans la lignée des bons beat'em-up de la machine. Songoku saute avec aisance, enchaîne les coups spéciaux, apprend à maîtriser son gigantesque bâton, son nuage magique et même le fameux Kamehameha!

Si les niveaux sont remplis d'ennemis tirés du manga, il faudra tout de même prendre le temps de fouiller chaque recoin pour trouver les bonus et exploiter au mieux chacun des super pouvoirs de notre petit héros.

La trame reprend bien entendu celle du manga, depuis la rencontre avec Bulma jusqu'à la bataille contre Satan Petit Cœur,




Les ennemis ne brillent pas par l'intelligence, mais leur nombre croissant peut surprendre.

De petites saynètes traduites dans la langue de Molière ponctuent l'aventure entre chaque niveau.

Les décors ainsi que les effets spéciaux sont travaillés et le rendu fidèle à l'univers du manga.

La panoplie de coups évolue légèrement avec le temps. Mais pas de quoi s'extasier...

Rassurez-vous, il y a quand même quelques coups spéciaux à maîtriser !

en passant par les tournois d'arts martiaux ou encore la guerre contre l'armée du Ruban Rouge. Les affrontements contre les boss sont d'ailleurs l'occasion de varier l'action puisqu'ils doivent tous être battus d'une manière spécifique. Durant les tournois d'arts martiaux, *DBAA* propose carrément un jeu de combat classique dans lequel on peut combattre son adversaire à la manière d'un *Street Fighter*. Même si on est loin de la richesse proposée par ce dernier, les affrontements s'enchaînent bien et on prend vraiment son pied lors des premières

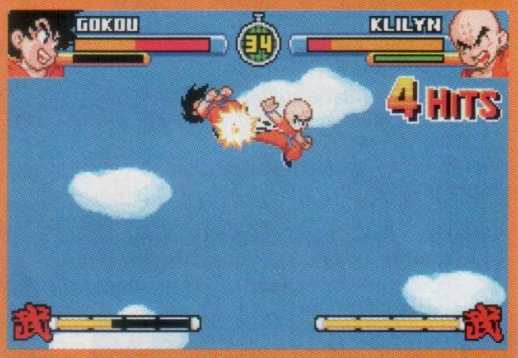
## L'AVENTURE SE TERMINE BIEN VITE, MAIS LE FUN EST POURTANT AU RENDEZ-VOUS !

manches. Malgré ces atouts, *DBAA* souffre de plusieurs défauts. Passons sur les quelques ralentissements lorsque trop d'adversaires vous sautent dessus en même temps, le problème majeur réside dans le fait que, si l'on est un joueur chevronné, on peut terminer l'ensemble de l'aventure en moins d'une journée. Par ailleurs, le jeu manque clairement de profondeur. On est souvent amené à réaliser les mêmes coups et on éclate la plupart des ennemis de la même manière. Soulignons tout de même les tentatives pour varier l'action, telles que les séquences de shoot'em-up en nuage magique ou encore les phases de combat en tournois. Mais cela ne suffit pas, le jeu peut devenir lassant tant le système de combat manque clairement de finesse. Dommage, avec un challenge un peu plus imposant et un système de jeu réellement travaillé, ce titre avait de quoi s'imposer comme une référence du genre... **AYMERIC**

### LE TOURNOI DES ARTS MARTIAUX

Durant certaines scènes, le beat'em-up prend la forme d'un vrai jeu de combat. Le manque de coups est compensé par des enchaînements programmés que l'on exécute en tabassant les boutons. Amusant, mais pas très riche...

Chaque boss vaincu dans l'aventure principale devient un personnage jouable dans le mode Combat.




Les cieux sont le terrain d'expression de votre esprit créatif : vous pourrez y réaliser des enchaînements originaux.

La fin des enchaînements aériens est toujours la même. Lancez un Kameha horizontal pour cueillir votre adversaire !

**RÉALISATION**
Les graphismes 2D et le design sont étonnamment fidèles au dessin animé original. On adore !

**JOUABILITÉ**
Basique, mais efficace. On aurait apprécié un peu plus de richesse dans le système de jeu.

**SON**
Excepté quelques boss, il n'y a pas de véritable challenge dans *Dragon Ball Advanced Adventure*.

**DURÉE DE VIE**
Un mode Versus et une aventure terminée en quelques heures sont loin d'être suffisants !

**VERDICT** C'est beau, fidèle à l'ambiance du manga, et l'action incessante séduira n'importe quel fan de la saga. Mais la jouabilité allégée et la durée de vie minime font vite déchanter.

**12**/20

# LES MEILLEURS

PAS SIMPLE DE FAIRE SON CHOIX DANS LA MULTITUDE DE JEUX GBA DISPONIBLES. VOICI UNE SÉLECTION, GENRE PAR GENRE, DES MEILLEURS TITRES. RÉGALEZ-VOUS !

## ACTION

1 Metal Slug Advance
2 Astroboy : Omega Factor
3 Iridion II
4 Duke Nukem Advance
5 Super Street Fighter 2 Turbo Revival

## PUZZLE

1 Wario Ware Inc. : Mega mini-jeux
2 Kuru Kuru Kururin
3 Super Monkey Ball Jr.
4 Super Bust-A-Move
5 Super Mario Ball

## TACTIQUE

1 Advance Wars 2 : Black Hole Rising
2 Final Fantasy Tactics Advance
3 Fire Emblem
4 Yu-Gi-Oh! World Championship Tournament 2005
5 Megaman Battle Network Blue Moon/Red Sun

## AVENTURE

1 The Legend of Zelda : The Minish Cap
2 La saga Golden Sun
3 Pokémon Vert Feuille & Rouge Feu
4 Mario & Luigi Superstar Saga
5 Final Fantasy I & II : Dawn of Souls

## SPORT

1 Mario Golf Advance Tour
2 Tony Hawk's Pro Skater 3
3 FIFA Football 2005
4 Virtua Tennis
5 Boxing Fever

## PLATE-FORME

1 Super Mario Advance 1 à 4
2 Metroid Fusion
3 Mario vs Donkey
4 Kirby et le labyrinthe des miroirs
5 Sonic Advance 3

## COURSE

1 Mario Kart Super Circuit
2 V-Rally 3
3 F-Zero GP Legend
4 Need for Speed : Underground
5 F-Zero Maximum Velocity

## TOP 10

Nintendo LE MAGAZINE OFFICIEL

1 The Legend of Zelda The Minish Cap
2 Mario Kart Super Circuit
3 Super Mario Advance 2
4 Advance Wars 2 Black Hole Rising
5 Wario Ware Inc. Mega mini-jeux
6 Metroid Zero Mission
7 Golden Sun
8 Final Fantasy Tactics Advance
9 Pokémon Rubis / Saphir
10 Super Mario Adv. 3 Yoshi's Island

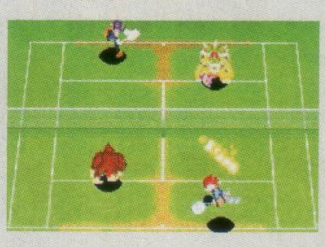
# LES PLUS ATTENDUS

L'ACTU GBA EST EN PLEINE ÉBULLITION ! ENTRE L'ARRIVÉE DU PROCHAIN *POKÉMON*, L'APPARITION DE *MARIO TENNIS* ET LE RETOUR DE *GUNSTAR HEROES*, LE PORT GBA DE VOTRE DS VA CHAUFFER !

**GENRE** TENNIS ARCADE **ÉDITEUR** NINTENDO
**DATE DE SORTIE** DÉCEMBRE 2005

## MARIO TENNIS ADVANCE

Alors que *Mario Golf* a fait sensation il y a quelques mois déjà, *Mario Tennis* s'apprête à débouler sur nos GBA. Nous avons d'ailleurs pu l'essayer lors du dernier E3 et ce fut l'occasion de goûter à une jouabilité aussi basique qu'efficace. Deux boutons pour les frappes de balle classiques et deux autres pour réaliser les « Power shot », des coups spéciaux servant aussi bien en défense qu'en attaque. La prise en main aisée rend les échanges rapides, et l'on s'amuse de suite. Si le jeu est bien entendu prévu pour être jouable à quatre via un câble Link, le mode solo proposera une campagne conséquente tournée vers le jeu de rôle, comme dans *Mario Golf*. De quoi satisfaire les joueurs solitaires autant que ceux qui affectionnent d'affronter leur potes.



**GENRE** ACTION **ÉDITEUR** SEGA **DATE DE SORTIE** FIN 2005

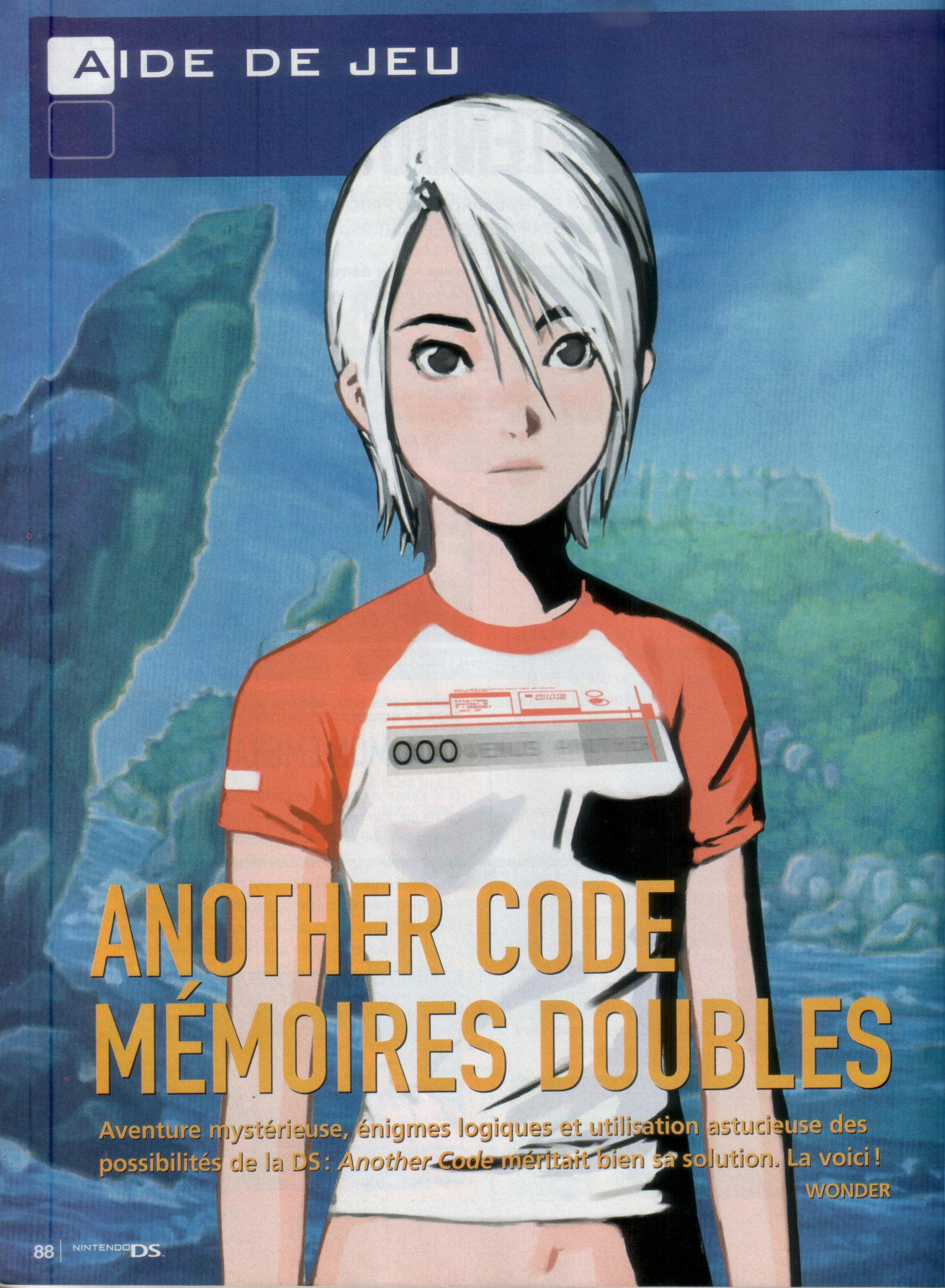
## GUNSTAR SUPER HEROES

L'un des meilleurs jeux de tir de la Megadrive choisit le GBA pour faire son retour. La réalisation n'a pas pris une ride et l'action demeure toujours aussi intense. Au programme des nouveautés, on note l'apparition d'effets particuliers tels que des rotations de l'écran à 360° ou des types de tir originaux. Autant être clair : vous allez en prendre plein les mirettes !

**GENRE** JEU DE RÔLE **ÉDITEUR** NINTENDO
**DATE DE SORTIE** 21 OCTOBRE 2005

## POKéMON ÉMERAUDE

Si le joueur a de quoi se perdre dans les couleurs, ce ne semble pas être le cas de Nintendo, qui malgré le nombre impressionnant de versions déjà commercialisées parvient à renouveler le genre. *Pokémon Émeraude* proposera pas moins de sept tournois inédits, avec des choix de Pokémon aléatoires avant les joutes ou encore des dresseurs capables de s'allier entre eux pour vous surprendre.



# ANOTHER CODE MÉMOIRES DOUBLES

**Aventure mystérieuse, énigmes logiques et utilisation astucieuse des possibilités de la DS : *Another Code* méritait bien sa solution. La voici !**

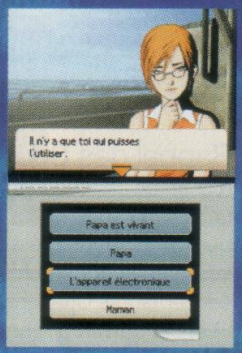
WONDER

# CHAPITRE I : RENCONTRE AVEC D

**Le jour de ses 14 ans, Ashley Mizuki Robins reçoit une machine en forme de DS, le DAS, ainsi qu'une lettre de son père qu'elle croyait mort alors qu'elle avait trois ans. Elle se rend alors sur l'île de Blood Edward.**

## 1. Jessica

Sur le bateau, parlez à la tante Jessica en touchant l'icône Dialogue. Elle a élevé Ashley car son père Richard, un scientifique de renom, lui a demandé de le faire passer pour mort.




## Le DAS

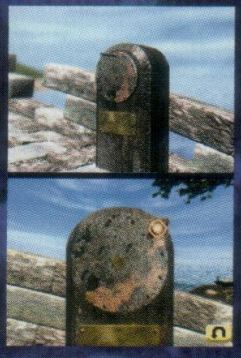
Jessica est la seule à pouvoir l'utiliser. L'instrument fait office de moyen de sauvegarde, de lecteur de cartes à puce et d'appareil photo. Il est possible d'y visionner ces dernières et même de les faire tourner.

## 2. Le capitaine

À quai, Ashley part chercher son père. Discutez avec le capitaine pour apprendre que la famille Edwards a vécu il y a longtemps une vraie tragédie. La tante Jessica ne revenant pas, vous partez la chercher. Avant votre départ, le capitaine vous offre des bonbons.

## 3. Le pont mobile

Arrivé au pont, vous entendez un cri de Jessica et le pont se relève. Approchez du pont, appuyez sur l'icône de la Loupe et touchez la borne à droite avec le stylet. Touchez la manivelle puis faites-la tourner à l'aide du stylet. Au bout de deux tours, le pont s'abaisse.



## 4. La grille du manoir

Elle est fermée par une serrure codée à laquelle il manque un rouage. Touchez le panneau à droite et assemblez avec le stylet les morceaux pour le reformer. Il est inscrit : The Edwards'Mansion, ainsi qu'un étrange symbole.

## 5. Le cimetière

Passez par la droite de la grille. Arrivé au cimetière, lisez les noms inscrit sur les tombes puis prenez complètement à droite. Appuyez sur la plaque de pierre qui obstrue le trou du mur. Vous pouvez la déplacer en la touchant avec le stylet.

## 6. D, le fantôme

La dalle de pierre porte la lettre D sur sa face arrière. C'est à ce moment que ledit D apparaît. Il s'agit du fantôme d'un petit garçon qui a perdu la mémoire. Après avoir dialogué avec vous, D disparaît…

## 7. La mine désaffectée

Continuez jusqu'à la mine, touchez la machinerie puis la plaque de cuivre. Ensuite, près du silo, prenez la brosse dans la boîte à outil. Revenez à la plaque de cuivre, utilisez la brosse dessus, et frottez avec le stylet pour lire l'inscription. Prenez enfin le rouage dans la boite près du chariot et revenez à la grille du manoir.

### 8. Retour à la grille

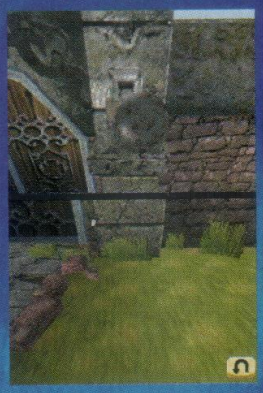
Placez le rouage dans la serrure à code, et appuyez sur le 3e bouton de la ligne du haut et le 2e de la ligne du bas.

### 9. La maison du gardien

Arrivé au porche d'entrée, examinez les griffes de chaque côté, l'une porte une boule et l'autre pas. Revenez en arrière, sur la gauche, ramassez les lunettes de Jessica et entrez dans la maison. Sur le bureau, prenez le dossier et la carte DAS, et dans la caisse une des petites boules en fer. Revenez à l'entrée.

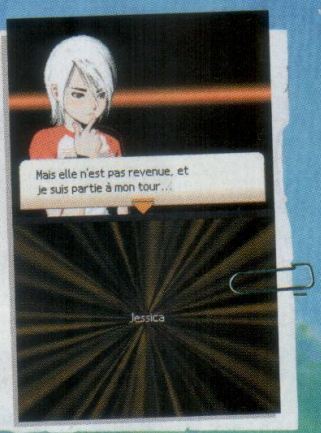
### 10. L'entrée du manoir

D vous attend et vous raconte quelques-uns de ses souvenirs. Appuyez sur la griffe de droite pour qu'elle s'affiche sur l'écran tactile. Utilisez alors la boule et envoyez-la dans la griffe à l'aide du stylet pour ouvrir la porte.



### Rappel des Souvenirs

À la fin de chaque chapitre, un résumé sous forme de questionnaire vous est proposé. Voici les réponses à fournir concernant le Chapitre I : Jessica, Edward, Henry et Thomas, son père, et enfin la couverture du dossier Another.




## CHAPITRE II : LA DEMEURE DE LAWRENCE

**Ashley et D pénètrent dans le manoir de Lawrence Black sans savoir ce qui les attend...**

### 11. Les oiseaux

Traversez le jardin et entrez dans le manoir. Faites le tour de la galerie et prenez en photo les deux tableaux. Ouvrez le DAS, visionnez les photos de façon à en avoir une sur chaque écran, et superposez le trèfle pour avoir le code qui ouvre la porte du fond : **1128**.

### 12. La chambre du majordome

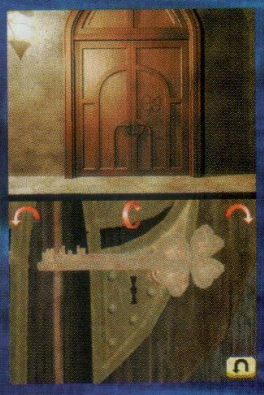
Entrez dans la pièce à droite au fond du couloir. À l'étage, examinez l'armoire de droite et reconstituez l'oiseau du jeu de taquin pour obtenir un Médaillon. Sur le bureau, examinez le bloc-notes puis prenez les charbons dans la cheminée. Revenez au bloc-notes et appliquez-y le charbon pour faire apparaître le message suivant : « Bill will come ».

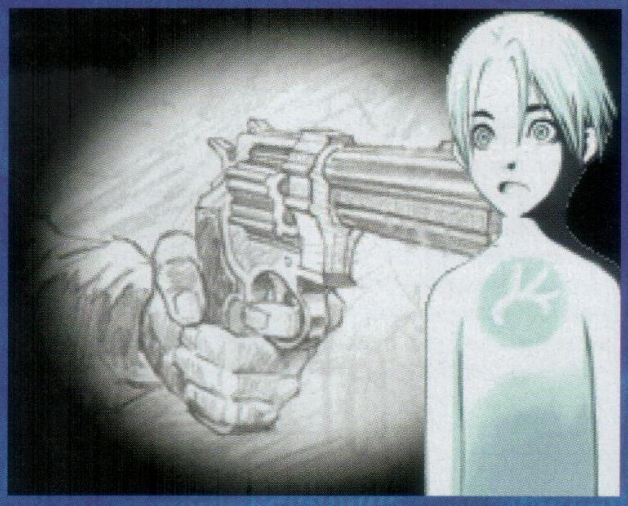
### 13. Hall d'entrée

Revenez dans le hall d'entrée, et examinez la sculpture au centre. Utilisez le Médaillon pour l'enchâsser dans la sculpture et faire apparaître la Clé Demi-trèfle. Retournez dans le couloir et utilisez la clé sur la première porte à droite.

### 14. La chambre de l'Oiseau d'or

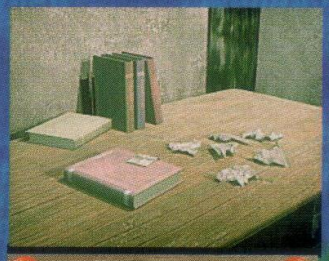
Montez à l'étage et examinez la vaisselle dans la vitrine. Une coupe contient la Clé Demi-trèfle n° 2. Revenez dans le couloir et utilisez les deux Clés Demi-trèfle sur la porte d'en face. Les deux clés apparaissent sur l'écran tactile. Assemblez-les comme l'indique la photo ci-contre puis insérez l'ensemble dans la serrure. Tournez-les d'un tour et demi.

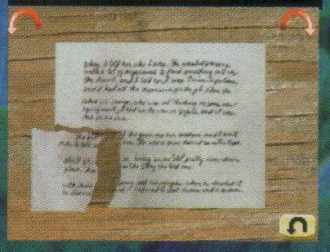




## 15. La chambre de l'Oiseau d'argent

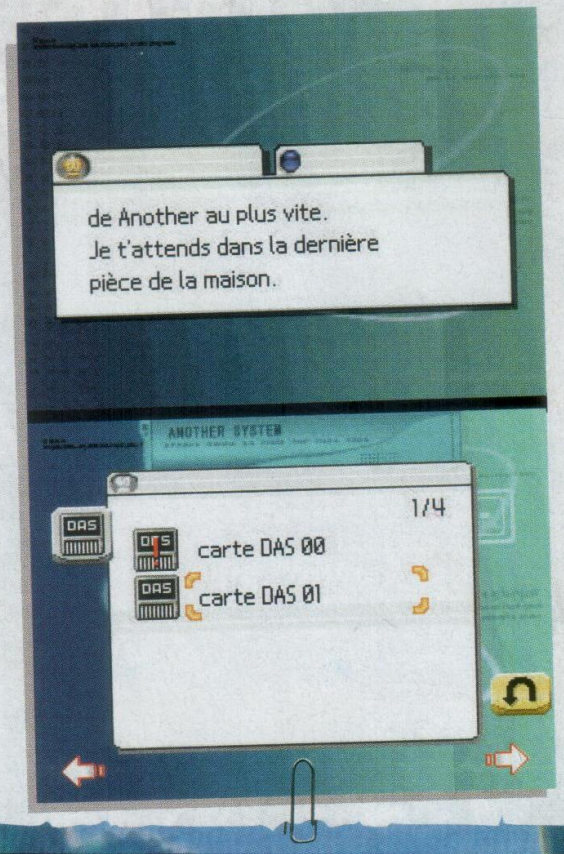
Lorsque vous allez au centre de la pièce, D se remémore le meurtre de son père, auquel il a assisté. Grimpez ensuite à l'étage et reconstituez la page déchirée sur le bureau. Placez les morceaux sur le cadre foncé avec le stylet, et tournez-les avec les flèches en vous repérant au sens de l'écriture pour bien les positionner. Sortez de la pièce et ouvrez la porte au fond du couloir à gauche.





## Les cartes DAS

Il y a une vingtaine de cartes DAS cachées dans le manoir : dans un tiroir, sur une table ou encore près d'un livre. Utilisées avec le DAS, elles délivrent chacune un message du père d'Ashley, qui donnent des indications sur le dossier Another et vous mettent sur la piste du père d'Ashley lui-même.




## 16. Le salon de musique

Après avoir récupéré les feuilles du dossier Another sur le sol, prenez la carte DAS dans le buffet à côté de la bibliothèque. Cette dernière présente une étagère sur laquelle il manque des livres. Sur les tranches des livres encore présents, vous voyez qu'une lettre et un symbole sont associés à chaque livre. Voici les endroits où se trouvent les livres manquants : bibliothèque de la chambre du majordome (Livre Y), bibliothèque de la chambre de l'Oiseau d'or (Livre E) et bibliothèque de la chambre de l'Oiseau d'argent (Livre N).

## 17. Le passage Secret

Retournez dans le salon de musique et utilisez vos nouveaux livres pour les replacer dans la bibliothèque de façon à recomposer le mot HENRYTHOMAS. Mémorisez l'ordre des symboles portés en haut des livres (voir photo ci-dessous) et approchez-vous du piano. Jouez les notes qui correspondent à l'ordre des symboles pour ouvrir un passage secret dans la pièce. Vous n'avez plus qu'à répondre ainsi aux questions d'Ashley pour finir ce chapitre : chambre de l'Oiseau d'or, chambre de l'Oiseau d'argent, Bill, livre E.

# CHAPITRE III : SOUVENIRS DE FRANNY

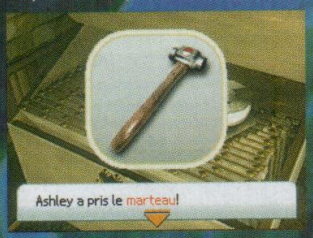
**De nouvelles salles du manoir se présentent à Ashley et à D. Les pièces du puzzle s'assemblent…**

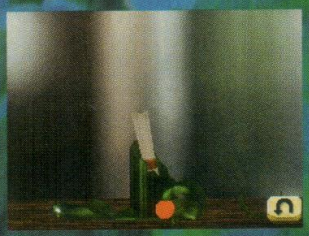
## 18. L'atelier de peinture

Entrez par la première porte à droite dans ce nouveau couloir. Examinez la peinture posée sur le chevalet pour apprendre que l'artiste n'est autre que l'oncle de D, Henry. Au fond de l'atelier, prenez la carte DAS qui traîne sur la table et examinez le dessin du père d'Ashley.

## 19. La chambre d'Henry

Sortez et rendez-vous dans la salle suivante. Le buffet contient une carte DAS, et il y a une photo et une bouteille sur la table du salon. Revenez dans l'atelier et prenez le marteau dans le coffre. Utilisez trois fois le marteau sur la bouteille pour la fracasser. Récupérez la Clé de l'Oiseau d'or et la lettre de séparation de la femme d'Henry. Approchez-vous ensuite de la table de chevet, et examinez l'espèce d'instrument de musique avec des poupées. Revenez dans la chambre de l'Oiseau d'or et prenez la poupée au tambour sur la table de l'alcôve.



## 20. La chambre de Franny

Entrez dans la dernière pièce à droite du couloir : la chambre de Franny, la cousine de D. Examinez l'ours en peluche à l'entrée et le ruban rose sur le lit, puis prenez la carte DAS dans le tiroir de la table. Examinez le carton à dessin posé sur cette même table, puis ouvrez la boîte rangée dans le meuble sur la gauche et prenez-y les tampons. Revenez ensuite appliquer les tampons sur le carton à dessin. Refermez votre DS deux fois de suite pour simuler les coups de tampons et compléter le dessin inachevé. Lorsque vous sortez de la pièce, D se rappelle que son père est en fait Thomas.

## 21. Le cabinet d'Henry

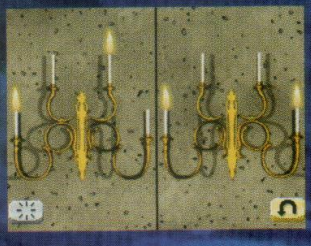
Passez la dernière porte du couloir et examinez les dessins du cadre sur la table. Refermez à moitié votre DS pour que l'écran du haut se reflète dans l'écran du bas : la clé se retrouve dans le livre et que les dessins à droite représentent un F et un 3. Examinez la colonne F de la 3e rangée (celle du bas) de la bibliothèque qui occupe le fond de la pièce. Touchez le gros livre à droite pour obtenir le Remontoir. Examinez ensuite le tableau au-dessus de la cheminée, les trois anges y jouent respectivement de la flûte, de la trompette et du tambour. Revenez dans la chambre d'Henry et utilisez la poupée au tambour puis le Remontoir, actionnez-les au stylet et touchez les cases correspondant aux instruments des anges : un passage s'ouvre dans la cheminée du cabinet d'Henry.

## 22. La pièce secrète

Dans la caisse en bois, prenez la boîte d'allumette et examinez les photos. Au fond de la pièce, prenez la balle de base-ball dans la caisse recouverte d'un drap puis examinez la valise sur l 'étagère. Utilisez le stylet pour projeter la balle de base-ball trois fois au dessus de la valise, ce qui la fait tomber par terre. Prenez la chaussure de D qui se trouve à l'intérieur. Sortez et allez au fond du couloir.

## 23. Au fond du couloir

Examinez les chandeliers et revenez dans la pièce secrète. Regardez à nouveau les photos et retenez quelles bougies sont allumées quand la porte est ouverte (photo ci-dessous). Revenez au fond du couloir et allumez les bougies à l'aide des allumettes dans l'ordre correspondant. Vous pouvez maintenant répondre aux questions d'Ashley pour clore ce chapitre : Henry, moi, père de D, une chaussure.

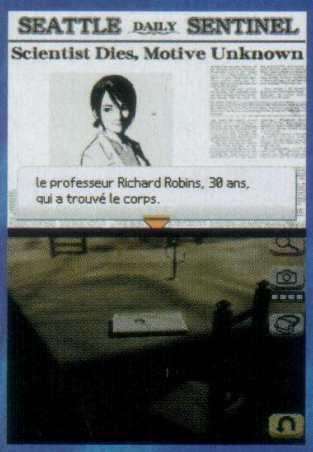


## CHAPITRE IV : RETROUVAILLES AVEC PAPA

**Les retrouvailles tant attendues sont proches. Mais elles risquent de ne pas être du goût de tout le monde.**

### 24. La salle à manger

Faites le tour de la salle et examinez le tableau figurant les deux enfants. Fouillez la cheminée et prenez la partie brûlée du dossier Another. Lisez le journal posé sur la table, où un article raconte l'assassinat de la mère d'Ashley, le fait que son père est suspecté… Quittez la salle par la droite.




### 25. Le salon

Un bruit épouvantable dans le salon provient d'une radio sur le comptoir. Réglez les deux boutons de façon à ce que chacun d'eux atténue le bruit et finalement l'arrête. Une douce musique lui succède.

### 26. Papa !

À ce moment, quelqu'un entre dans la pièce. Il s'agit du père d'Ashley. Il l'enlace tendrement mais son visage montre qu'il est tendu.
En discutant, vous apprenez qu'il n'a pas vu Jessica, que votre mère a été assassinée pour vous protéger ainsi que le dossier Another, et que ce dernier va pouvoir connaître un terme grâce à votre arrivée. Un bruit retentit ensuite et Richard sort pour voir ce qui se passe. Attrapez le briquet sur la table du fond et sortez.

### 27. Un couloir

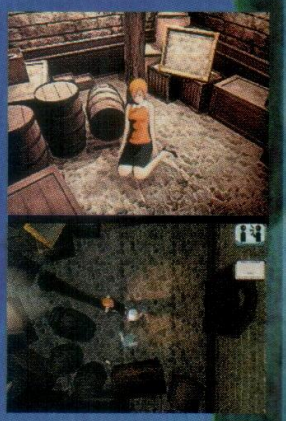
La porte de droite de ce couloir dispose d'une serrure à code. Partez vers la gauche, examinez le tableau et photographiez-le. À côté de lui, une place vide attend manifestement un autre tableau. Sortez par la porte qui leur fait face.

### 28. Les cuisines

La porte au pied de l'escalier de gauche est fermée à l'aide d'une corde. Dans la cuisine à droite, ouvrez le four et prenez le couteau rouillé. Examinez le dressoir et prenez la carte DAS dans le second tiroir. Revenez à la porte et utilisez le couteau pour couper la corde en la frottant avec le stylet.

### 29. Jessica

Jessica est au sol, sonnée. Elle se réveille. Bill Edwards lui a administré un somnifère. Vous apprenez que c'est en protégeant Ashley que Sayoko a été tuée. Jessica demande à Ashley de retrouver son père et de lui dire que Bill est de retour et veut Another.



### 30. Le Cellier

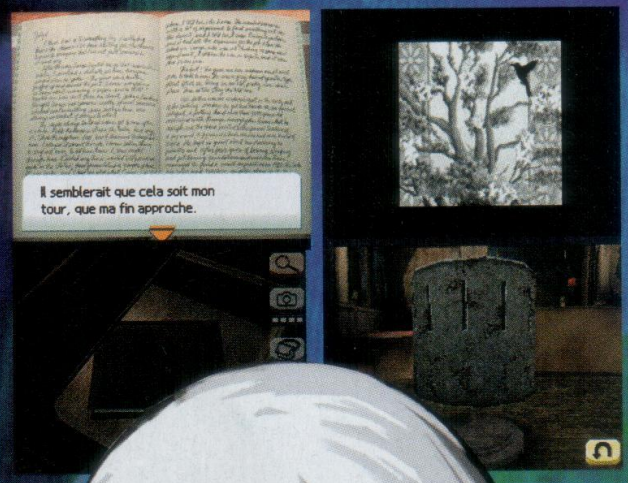
Examinez le tableau sur la caisse derrière Jessica. Soufflez sur le micro de la DS pour enlever la poussière. Une fois propre, photographiez le tableau. Visionnez les photos de tableaux et placez-les de façon à ce que les bandes sombres soient superposées (voir photo ci-dessous), pour pouvoir lire le nombre **2369**. Revenez au couloir et ouvrez la porte de droite à l'aide de ce code. Répondez finalement aux questions d'Ashley : dossier Another, Richard, je n'ai pas tué Sayoko, couteau rouillé, Bill.

# CHAPITRE V : SECOND ANOTHER

**Où donc est reparti le père d'Ashley, qui est Bill et que veut-il faire d'Another ?**

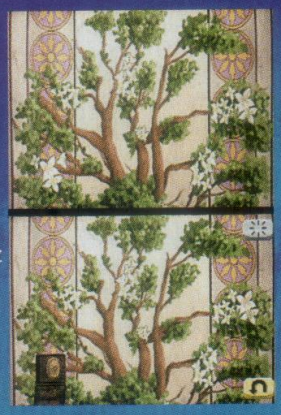
## 31. La chambre de Lawrence

Prenez la porte de droite du nouveau couloir. Au centre de la pièce, ouvrez le tiroir de la commode avec la Clé de l'Oiseau d'or et lisez le journal de Lawrence Edwards. Sur la table est posé un objet étrange : un zootrope, ancêtre du cinématographe. Faites-le tourner avec le stylet… Il ne fonctionne pas. Allez chercher la bande de papier dans le coffre de l'atelier de peinture. Revenez faire tourner le zootrope et mémorisez les différents endroits de l'arbre où se pose l'oiseau : à droite, en haut, en haut à gauche, au centre et à gauche.



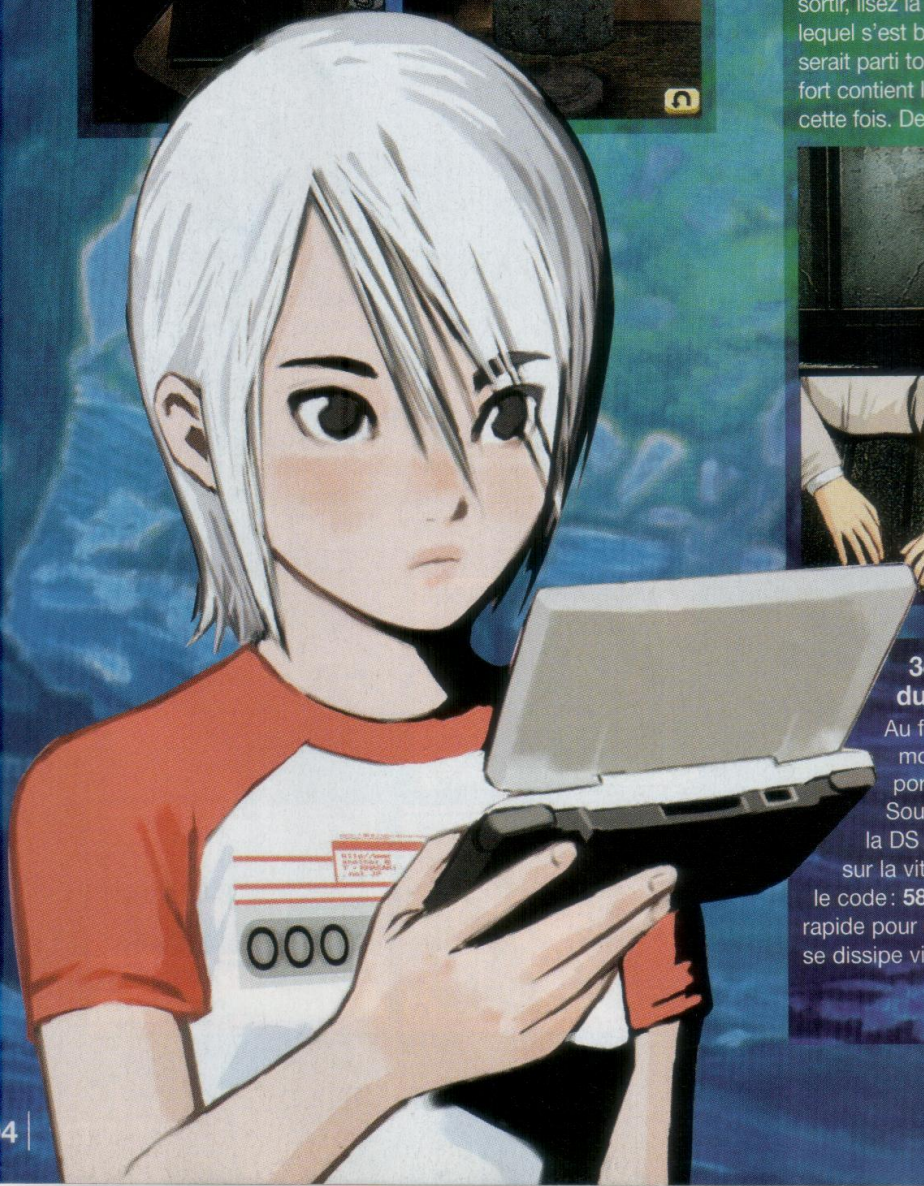

## 32. Le passage secret

Examinez les personnages du tableau en haut de la chambre puis prenez la carte DAS dans la bibliothèque. Dans la table de chevet de l'alcôve en bas de la chambre, lisez le testament de Lawrence en faveur d'Henry. Tout en bas de l'alcôve, examinez la peinture murale représentant un arbre et appuyez sur les cinq endroits où vous avez vu se poser l'oiseau dans le zootrope, pour ouvrir une porte secrète.



## 33. L'inconnu

Un homme est allongé par terre. Il est blond et barbu. Bill ? Tapotez-lui la tête avec le stylet pour le réveiller. Il se prétend le père d'Ashley… qui se rappelle l'avoir vu avec Sayoko morte dans ses bras, le jour fatidique… Il ne répond pas quand vous lui demandez s'il a tué Sayoko, et quitte la pièce. Avant de sortir, lisez la lettre d'adieu d'Henry sur la machine à écrire, lequel s'est battu avec son frère qui le tenait en joue. Le coup serait parti tout seul… L'enveloppe sur la valise près du coffre-fort contient le testament de Lawrence, en faveur de Thomas, cette fois. De retour dans le couloir, sortez par la porte du fond.

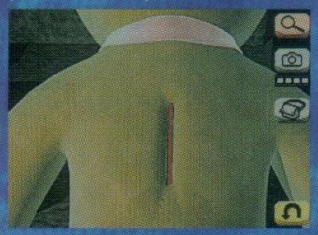


## 34. L'entrée du laboratoire

Au fond de ce couloir moderne, il y a une porte avec un digicode. Soufflez dans le micro de la DS pour faire de la buée sur la vitre et faire apparaître le code : **58 198 31 220**. Soyez rapide pour regarder car la buée se dissipe vite.

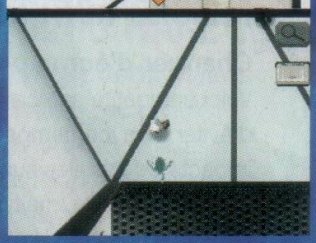
### 35. Le laboratoire

Prenez le dossier Another dans les caisses à gauche. Au fond du labo, examinez tous les personnages de la photo, une carte DAS blanche apparaît portant ce code : **ASH853LEY**. Touchez l'écran de l'ordinateur puis les icônes. Vous apprenez que les cartes d'activation de Another sont la carte blanche et la carte rouge, qui porte le code : **SAY919OKO**. Vous apprenez aussi qu'Another sert à implanter de faux souvenirs dans la mémoire des gens. Revenez à droite de l'entrée, la carte DAS rouge est enfichée dans le dos de l'ours en peluche. Dans la salle suivante, entrez les deux codes précédents dans le digicode du mur de gauche pour ouvrir le portail.



### 36. Another

Richard attend Ashley et veut qu'elle vérifie ses souvenirs à l'aide du DAS. Il faut quitter la pièce et répondre ainsi aux questions de D : Je veux savoir la vérité, je ne pense pas qu'il l'a tuée. Discutez avec le père d'Ashley, qui s'allonge dans la machine Another. Utilisez la carte blanche pour lire ses souvenirs actuels, qui l'accusent. Insérez la carte rouge pour voir ses vrais souvenirs, qui l'innocentent complètement. Les haut-parleurs diffusent alors la voix de Bill, qui vous dit de le rejoindre dans les tunnels. Répondez aux dernières questions d'Ashley : portrait de trois hommes, Richard, Franny, la voix de Bill.



## CHAPITRE VI : FANTÔME D'UNE MAIN DROITE

**Voici le final, où l'on comprend enfin ce qui est arrivé à D...**

### 37. Les tunnels

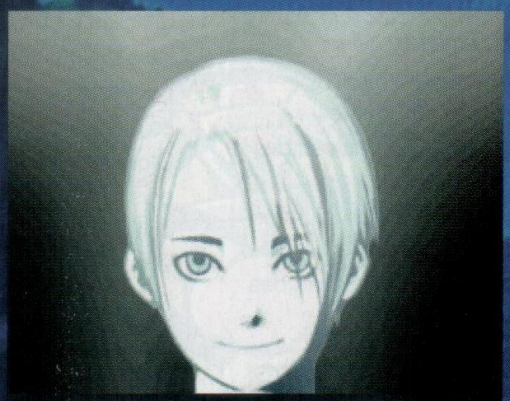
Descendez l'escalier et sortez par la porte. Dans les tunnels de la mine, vous trouvez la seconde chaussure de D, qui se rappelle sa fuite par ces tunnels après la mort de son père.

### 38. Bill

À la fin du dialogue avec Bill, Richard lui saute dessus mais Bill le tient en joue avec un pistolet. Vous lui dites que le père d'Ashley doit savoir qui est l'assassin de Sayoko, information qui est enfouie dans la mémoire d'enfant de l'adolescente. Bill accepte. Répondez à ses questions comme suit : quelqu'un est entré, elle m'a cachée dans le placard, la voix de maman, je ne donnerai pas Another, une détonation, le visage de Bill. Mais Bill est au bord d'un précipice. À ce moment, il aperçoit D, prend peur et tombe malgré la tentative de Richard pour le rattraper. D se rappelle alors qu'il est mort de la même façon, en voulant fuir son oncle.

### 39. La fin

Vous sortez des tunnels et arrivez sur une plage où se trouve le capitaine. Discutez avec lui, puis avec le père d'Ashley et Jessica, avec D et de nouveau avec Richard. Vous pouvez alors admirer le générique de fin.



Si vous bloquez sur un jeu, venez donc jeter un œil ici, notre collection d'astuces et autres cheatcodes a sans doute de quoi vous tirer d'affaire. N'hésitez pas à nous faire part de vos astuces, ou à nous demander de l'aide si vous êtes coincé ! **LEFLOU**

## MR. DRILLER DRILL SPIRITS

### Débloquer les persos

Voici les niveaux à finir pour débloquer vos héros préférés. Notez que pour ce faire, vous devez les terminer dans le mode Mission Driller.

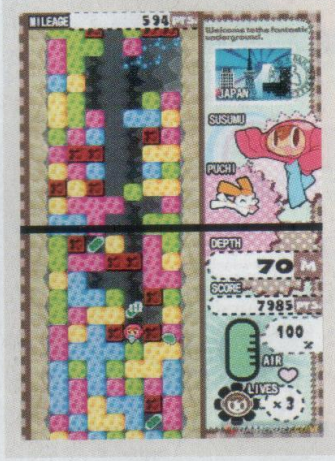
**Puchi :** terminer le niveau des 500 mètres

**Holzinger-Z :** terminer le niveau des 800 mètres

**Anna :** terminer le niveau des 1 000 mètres

**Taizo :** terminer le niveau des 1 500 mètres

**Ataru :** terminer le niveau des 2 000 mètres




## RETRO ATARI CLASSICS Missile Command

### Changer d'écran pour viser

Voici une petite astuce qui permet d'éviter plus longtemps de subir des impacts de missiles sur votre sol. Pendant la partie, maintenez le bouton **R** enfoncé. Vous verrez alors votre viseur s'afficher sur l'écran du haut. Détruire les missiles devient alors plus facile. Si jamais certains parviennent tout de même à se montrer menaçants, relâchez le bouton **R** et le viseur reviendra à l'écran du bas.

## MADAGASCAR

### Pièces cachées

Voici une astuce pour dénicher certaines pièces plutôt difficiles à trouver. Lorsque vous êtes à Madagascar, laissez-vous tomber dans les sables mouvants. Vous pouvez ainsi atteindre quelques pièces. Lorsque vous en avez l'opportunité, changez de personnage et prenez Gloria. Son poids plus important vous permet d'aller plus rapidement au fond des sables mouvants. Attention cependant de ne jamais vous laisser aller totalement vers le fond. Au besoin, un petit saut vous évitera le pire.

## METEOS

### Meilleur décollage

Avant d'aligner trois meteos, regardez dans les piles déjà existantes si vous voyez au moins un meteo identique à ceux que vous allez aligner. Si c'est le cas, préparez un alignement avec ce dernier avant de réunir vos deux piles. Cela vous permet d'éjecter plus de trois meteos en un seul coup.

### Jouer avec le menu

Au menu principal, choisissez une option au stylet et maintenez la pression. Vous pouvez alors changer les options de place. Elles retrouveront cependant leurs positions d'origine quand vous rallumerez la console.

# PAC-PIX

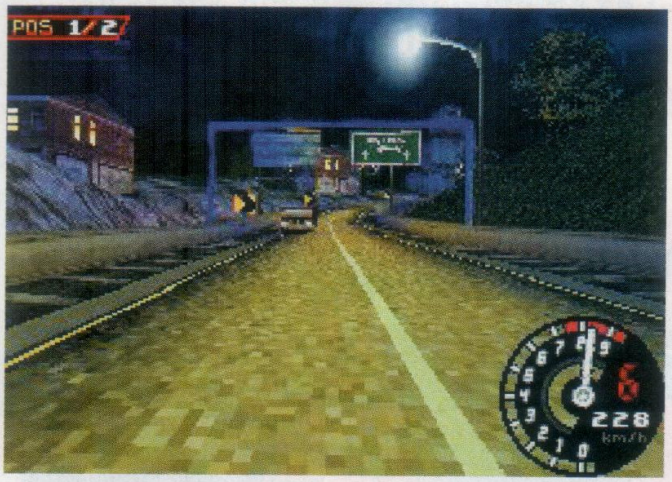
## Bonus du Sketch Book

Voici quelques suggestions de dessins à réaliser sur l'écran tactile. Si vous parvenez à les dessiner convenablement, vous aurez droit à quelques surprises sympathiques.

- Un nuage
- Un fantôme
- Un stylo
- Pac-Man
- Une fusée
- Une voiture
- Des fesses (trouvé par Aymeric !)
- Un papillon (tracez un 8)
- Un serpent
- Un nuage de pluie

## Astuces concernant les fantômes

- Le fantôme blanc se téléporte lorsque vous vous en approchez. Une fois sa téléportation achevée, dépêchez-vous d'aller le croquer, il reste « sonné » pendant quelques secondes.
- Le fantôme géant violet est assez simple à éliminer. Il suffit de dessiner un Pac-Man géant.
- Les fantômes bleus sont comme les autres, sauf qu'ils fuient plus rapidement lorsque vous vous en approchez.
- Il faut manger dans l'ordre les fantômes numérotés, sinon ils réapparaissent.




# NEED FOR SPEED : UNDERGROUND 2

## Courses Drag

Voici une astuce pour remporter quasiment à coup sûr les courses de type Drag Racing. Au démarrage, regardez votre compte-tours et appuyez sur l'accélérateur jusqu'à atteindre 9 000 tours/min. Une fois stabilisé à 9 000 tours, appuyez sur le bouton de flanc droit **(R)** pour passer une vitesse. Recommencez jusqu'à passer la 6e, et vous devriez n'avoir aucun soucis pour finir vainqueur !

# METROID PRIME HUNTERS (Démo)

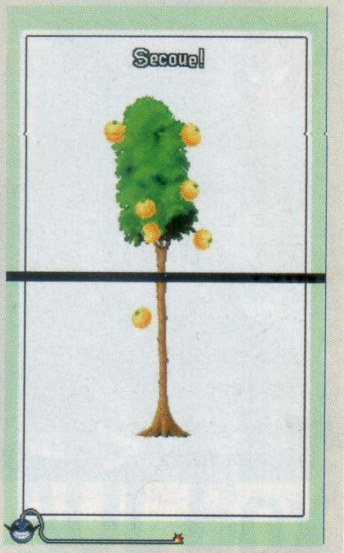
## Super Missile

Quel que soit le mode dans lequel vous jouez, maintenez enfoncé le bouton **L** (flanc gauche) lorsque vous êtes équipé d'un missile. Si vous appuyez suffisamment longtemps, vous voyez le bout de votre arme se modifier. Lorsque vous lâchez ensuite votre missile sur une cible, vous lui ôtez directement 50 points de vie.

# WARIO WARE TOUCHED !

## Utiliser deux stylets

Certains micro-jeux exigent des réflexes à toute épreuve. Munissez-vous de deux stylets et utilisez donc vos deux mains. Par contre, veillez à ce qu'un seul stylet à la fois ne touche l'écran. Cela s'avère très efficace pour les mini-jeux où vous devez pointer très rapidement une partie de l'écran. Pour plus de confort, posez votre DS sur une table.



## SPIDER-MAN 2 : THE MOVIE

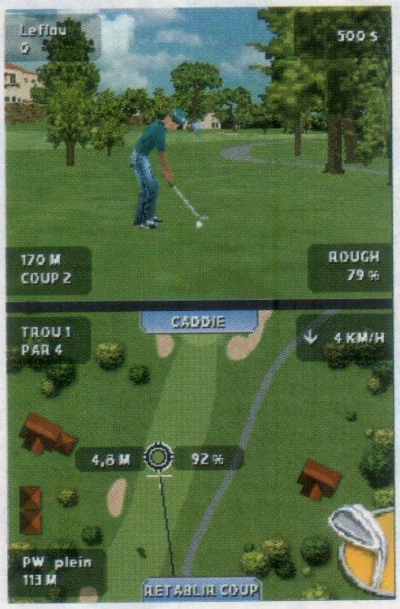
### Débloquer tous les coups spéciaux

Voilà une astuce totalement injuste ! Si vous possédez le jeu GBA *Spider-Man : Mysterio's Menace*, insérez-le dans le port GBA de la DS et démarrez le jeu *Spider-Man 2 : The Movie*. Tous les coups spéciaux sont alors disponibles dès le début du jeu.

## TIGER WOODS 2005

### Gagner un tournoi par anticipation

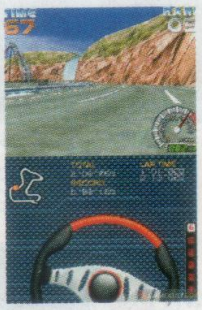
Imaginez la situation. Vous êtes en duel avec un bon golfeur et ça chauffe pour vous. Tenez bon, faites un effort et allez jusqu'au début du 18e trou. Effectuez alors une sauvegarde, et vous aurez la joie de passer directement à l'écran de fin, victorieux, et de gagner aussi la prime normalement donnée au joueur gagnant. De plus, cette astuce fonctionne dans tous les modes de jeu, y compris le mode Legend. Pratique pour débloquer de l'argent et des circuits sans se fatiguer.



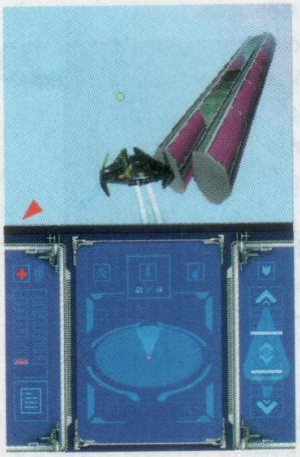

## RIDGE RACER DS

### Débloquer les courses « miroirs »

Pour débloquer ces courses, vous devez successivement remporter la victoire dans les modes Novice, Intermédiaire et Expert. Après le générique, vous pourrez de nouveau engager les courses, mais en mode « miroir » (les virages sont inversés).



## STAR WARS EPISODE III



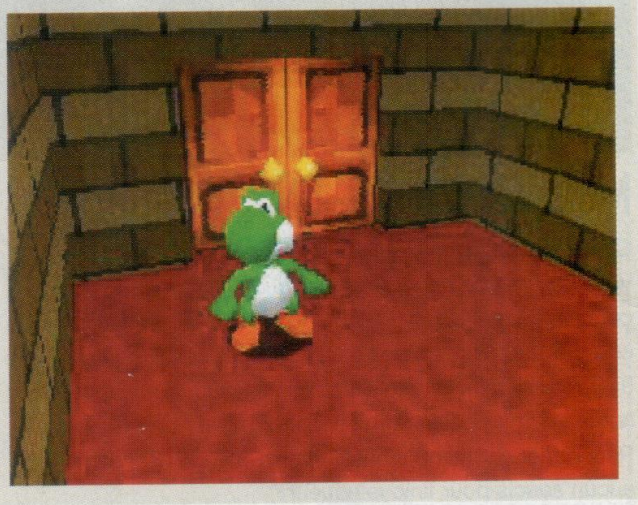
### Débloquer les vaisseaux

Rendez-vous dans le menu du mode Escarmouche. Ne touchez pas aux options qui permettent de régler la durée d'une partie, ni aux autres options. Choisissez vos ennemis, puis engagez une partie. Si vous sortez vainqueur, vous débloquez les vaisseaux de vos ennemis. Attention tout de même, ce mode de jeu est particulier, et y être opérationnel nécessite un peu d'entraînement. Surtout si vous engagez un combat contre Luke Skywalker, Han Solo et Dark Vador en même temps !

## SUPER MARIO 64 DS

### Regagner de la vie

En cours de jeu, il vous arrivera régulièrement de ne pas être en super forme. Aussi, si votre barre de vie n'est pas totalement remplie, trouvez un point d'eau suffisamment profond pour plonger. Enfoncez-vous sous l'eau puis remontez à la surface, ce qui a pour effet de restaurer tous vos points de vie. Pratique, non ?



NOUVEAU !
EN VENTE ACTUELLEMENT

Vous voulez tout savoir sur la micro ?

dossiers | matériel | logiciel | multimédia | internet | mobilité | jeux vidéo

www.microactuel.com

# micro actuel

NOUVEAU Octobre 2005 / N° 7

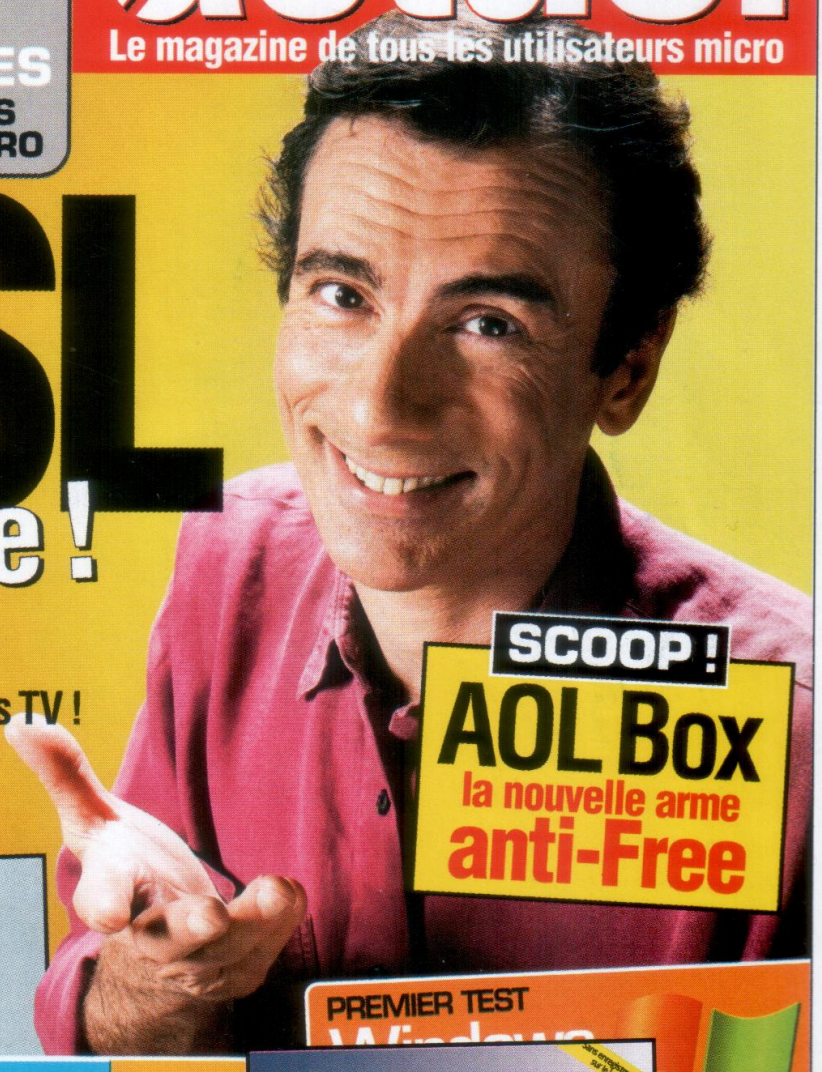
Le magazine de tous les utilisateurs micro

1,90 € SEULEMENT
+CD-ROM GRATUIT !

8 FICHES PRATIQUES
TRUCS & ASTUCES POUR VOTRE MICRO

# ADSL
## Tout bouge !

**Profitez du téléphone gratuit !**
**Recevez jusqu'à 140 chaînes TV !**
Plus de services encore moins chers.
Qui vous en donne le plus ?



SCOOP !
**AOL Box**
la nouvelle arme
**anti-Free**

COMPARATIF À partir de 500 €
**Que valent les micros de la rentrée ?**

PREMIER TEST
Windows

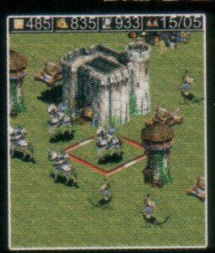
Matériel | Multimédia | Internet | Mobilité

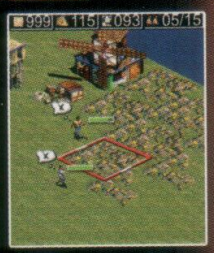
**Le magazine + son CD-Rom GRATUIT !**

**Toute la micro est dans micro actuel**

Future
MEDIA WITH PASSION

# AGE of EMPIRES® II MOBILE





IN·FUSIO

## TÉLÉCHARGE
### LES PLUS GRANDS JEUX SUR TON MOBILE !

Microsoft game studios
ENSEMBLE STUDIOS

*PRÉPARE-TOI À LA SORTIE DE AGE OF EMPIRES III SUR PC ET DÉCOUVRE AGE OF EMPIRES II: MOBILE!*

**1** AVEC SFR, C'EST SIMPLE

*SUR LE PORTAIL VODAFONE LIVE! SÉLECTIONNE LA RUBRIQUE JEUX*

**2** TÉLÉCHARGE UN JEU*

*PUIS CLIQUE SUR LE JEU DE TON CHOIX*

**3** EN 3 CLICS !

*CLIQUE SUR TÉLÉCHARGER ET LAISSE-TOI GUIDER*

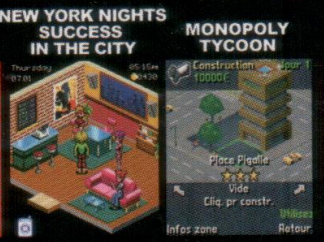
**MULTIJOUEURS**

*Affronte en direct d'autres joueurs*

**SPORTS**

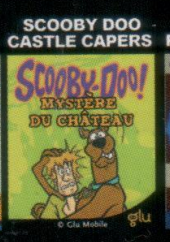
**COQUIN**

**STRATÉGIE**

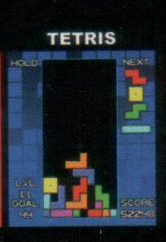



**ACTION**

**JEUNESSE**



**ARCADE**




**CARTES/CASINO**

*Portail SFR > Rubrique Jeux > Tous les jeux > Stratégie* SFR

*Accès direct Jeux : Par SMS, envoie JEU au 33123* NON SURTAXÉ ! *tu recevras un lien vers le catalogue de jeux SFR*

*Si tu crois qu'on ne peut jouer qu'à Snake, tu vas être surpris! Avec SFR c'est :*

- *+ de 300 jeux disponibles, découvre le jeu qui te plaira !*
- *Tous les univers de jeux : Cartes, Quizz, Sport, Arcade, Aventure, Action, Casino ...*
- *Des nouveautés toutes les semaines pour TON mobile... Il y en a pour tous les goûts.*

"Prix d'un nouveau jeu : 3€ ou 5€ ou 7€ + connexion au portail Vodafone live!
Le catalogue de jeu est susceptible de varier selon le mobile, plus d'information sur www.sfr.fr.
Lorsque la limite de stockage est atteinte,le téléchargement d'un nouveau jeu peut écraser le précédent. Votre mobile doit être paramétré pour le wap.
Pas encore paramétré wap? C'est simple, rendez-vous sur le site Internet www.sfr.fr, rubrique Utiliser/Jeux"

SMS : 33123 (coût d'envoi d'un SMS)

Copyright (c) 2004 THQ. THQ Wireless, Madtap et leur logos respectifs sont des marques commerciales et/ou des marques protégées de THQ Inc. Tous droits réservés. © 2005 SW 19, Inc. Maria Sharapova Tennis est édité par I-play, marque et nom commercial de Digital Bridges Limited. Développé par Dhruva Interactive. © 2005 Dhruva Interactive. Images copyright Getty Images. Toutes les autres marques, logos et copyrights sont la propriété de leur dépositaire respectif.Les noms et logos de HASBRO et de MONOPOLY sont des marques déposées de Hasbro et sont utilisés avec autorisation. (c) 2004 Hasbro. Tous droits réservés. Age of Empires® II : Mobile © In-Fusio 2005 © 2005 Microsoft. Tous droits réservés. Microsoft, les logos Microsoft Games Studios, Age of Empires®, Age of Empires® 2 Gold Edition et Ensemble Studios sont des marques ou des marques déposées de Microsoft Corporation aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays et sont utilisés sous licence. ). TOM ET JERRY ™ TEC © 2005. TBS, Inc. CARTOON NETWORK ™ & © 2005 TBS Inc. All rights reserved. Time Warner Inc. Jeu développé par Macrospace Ltd. © Macrospace Ltd 2005 Tous droits réservés. Marvel, Les Quatre Fantastiques, sont des marques déposées de Marvel Characters, CARTOON NETWORK ™ & © 2005 TBS Inc. All rights reserved. Time Warner Inc. Jeu développé par Macrospace Ltd. © Macrospace Ltd 2005 Tous droits réservés. Marvel, Les Quatre Fantastiques, sont des marques déposées de Marvel Characters, Inc., et sont utilisés avec leur permission. Copyright © 2005. Marvel Characters, Inc. Tous droits réservés. www.marvel.com Les droits du film et de ses images sont sous licence: 2005 Twentieth Century Fox Film Corporation. Tous droits réservés.© 2005 Paramount Pictures et Dreamworks LLC. © 2005 Gameloft. Tous droits réservés.